MANGA TIME
KR
COMICS

劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
【前編】始まりの物語　【後編】永遠の物語
公式ガイドブック
with you.

MANGA TIME
KR
COMICS

まどか☆マギカ

アンソロジーコミック

with you.

CONTENTS

ILLUSTRATIONS GALLERY……002
STORY1……021
　オープニングテーマ紹介……022
　　初日舞台挨拶紹介……046
STAFF＆CAST INTERVIEW……047
　鶴岡陽太×悠木碧……048
　鶴岡陽太×斎藤千和……052
　虚淵玄×水橋かおり……056
　虚淵玄×加藤英美里……060
　喜多村英梨……064
　野中藍……067
　　前編アフレコレポート漫画……070
　新房昭之……072
　宮本幸裕……074
　久保田光俊×岩上敦宏……076
　谷口淳一郎×山村洋貴……078
　梶浦由記……080
　蒼樹うめ……082
　松原理恵……082
　内藤健……083
　大原盛仁……083
　Kalafina……084
　ClariS……085
　　STAFF＆CAST……086
　　劇場版来場者特典紹介……088
ARTWORKS……089
STORY2……105
　前編エンディング・後編挿入歌・後編エンディング紹介……125
　［新編］叛逆の物語予告編紹介……126
奥付・もくじ……128

編集・構成
木澤行人（株式会社セブンデイズウォー）
高山淳史（株式会社セブンデイズウォー）

執筆
仲上佳克
後川永
菅原雪絵（株式会社セブンデイズウォー）
佐山拓也（株式会社セブンデイズウォー）
桝谷直俊
柳悠一
田中元
北大助

アートディレクション
小林博明（Kプラスアートワークス）

デザイン・DTP
Kプラスアートワークス（小林博明、小林聡美、中川史絵）

©Magica Quartet/Aniplex・Madoka Movie Project

KIRARA MENU 832
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
［前編］始まりの物語／［後編］永遠の物語
公式ガイドブック with you.
原作：Magica Quartet
編：まんがタイムきらら
2013年8月11日 第1刷発行
発行者　伊東朋視
発行所　株式会社芳文社
　〒112-8580　東京都文京区後楽1-2-12
　電話　03-3815-1521（代表）
　振替　00110-8-174056
印刷所・製本所　凸版印刷株式会社
Printed in Japan 2013
ISBN978-4-8322-4332-3

協力
株式会社アーツビジョン
株式会社アイムエンタープライズ
株式会社青二プロダクション
株式会社アスキー・メディアワークス
株式会社アニプレックス
株式会社Ability Soul Pro
株式会社一迅社
株式会社81プロデュース
株式会社エムオン・エンタテインメント
株式会社学研パブリッシング
株式会社角川書店
京都国際マンガ・アニメフェア実行委員会事務局
有限会社シャフト
株式会社スペースクラフト
株式会社徳間書店
株式会社ニトロプラス
株式会社扶桑社
有限会社プロ・フィット
株式会社報知新聞社
株式会社毎日放送
株式会社ランタイムミュージックエンタテインメント
株式会社ロッキング・オン
（※50音順）

※造本には十分注意しておりますが、万一、落丁、乱丁などの不良品がありましたら、ご購入された書店名を明記して「業務部」宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。但し、古書店でご購入の本はお取り替えできません。また本書の一部または全部を無断転載・複写（コピー）することは法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

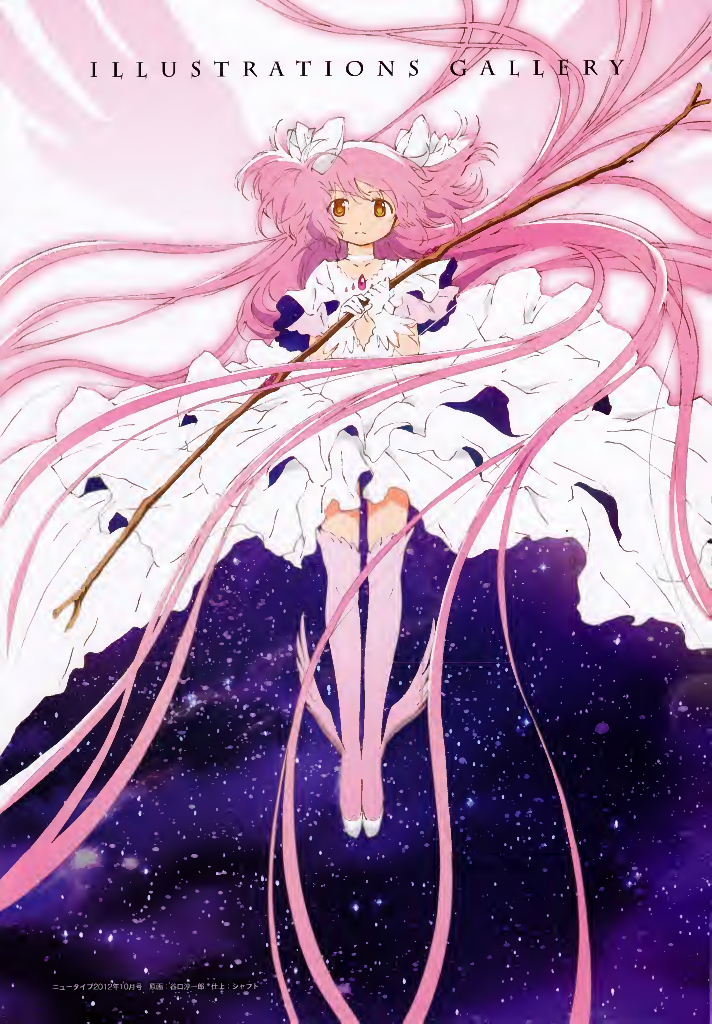
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ

［前編］始まりの物語／［後編］永遠の物語

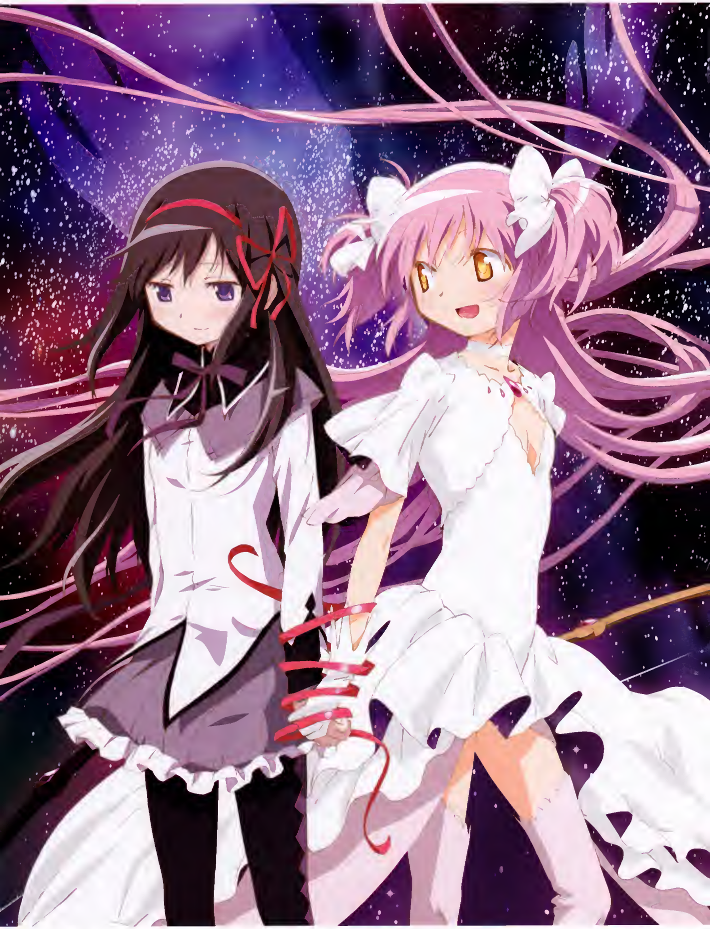
公式ガイドブック

with you

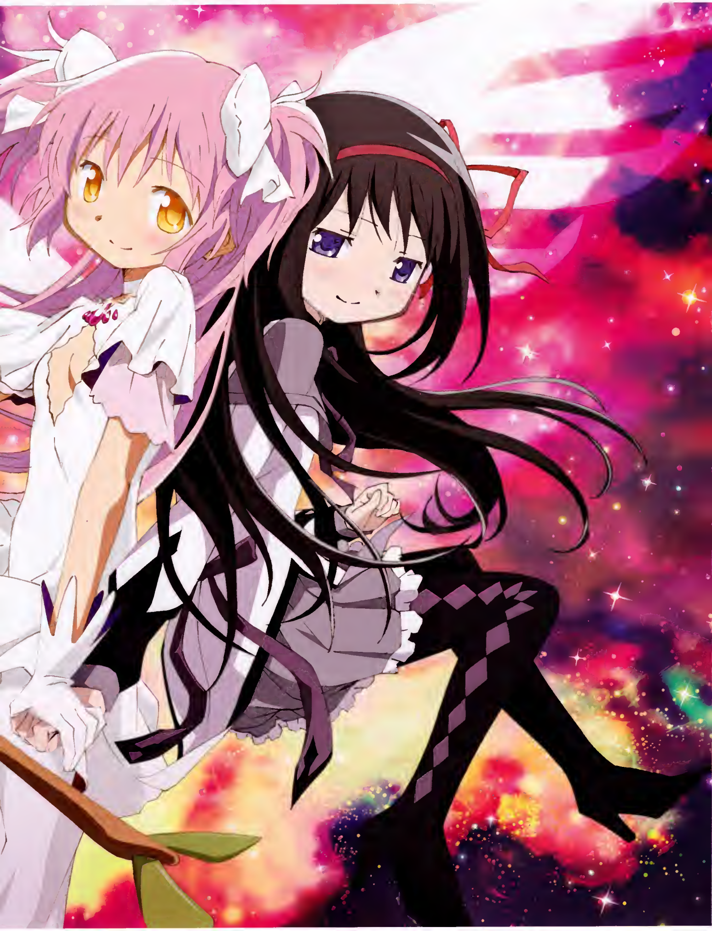
ILLUSTRATIONS GALLERY

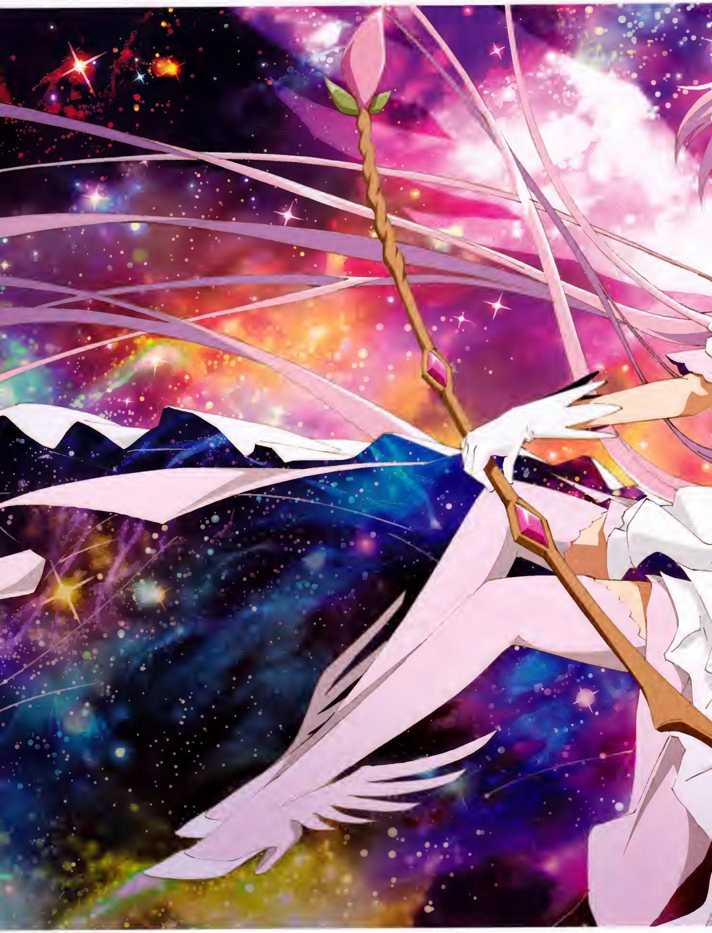


ニュータイプ2012年10月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト

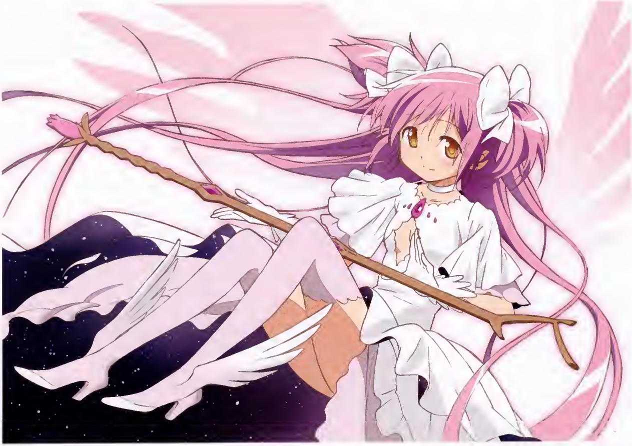


メガミマガジン2012年12月号　原画・谷口淳一郎　仕上・シャフト

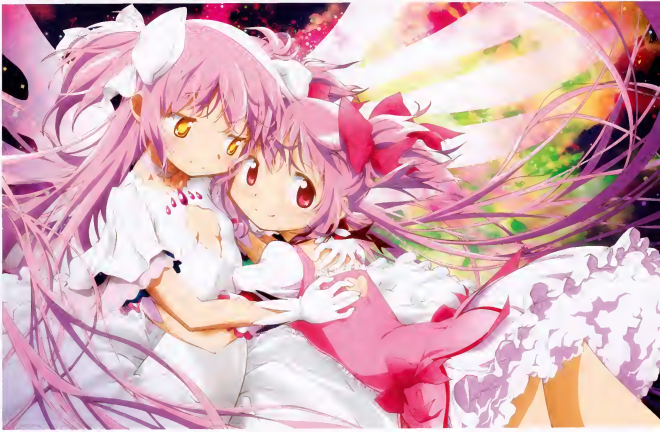




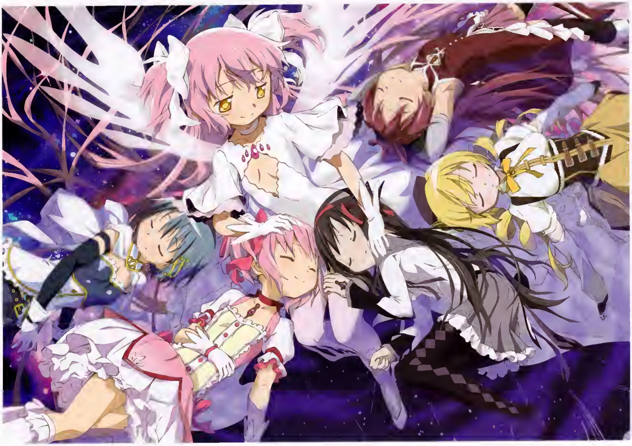
アニメージュ2012年12月号　原画：寺尾洋之　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



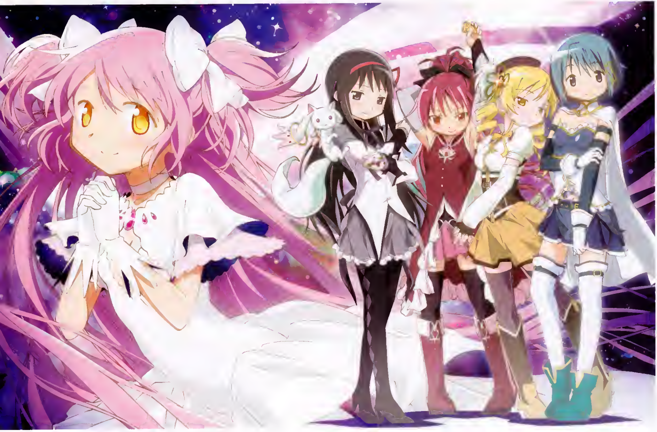
アニメージュ2012年5月号　原画：潮月一也　仕上：シャフト



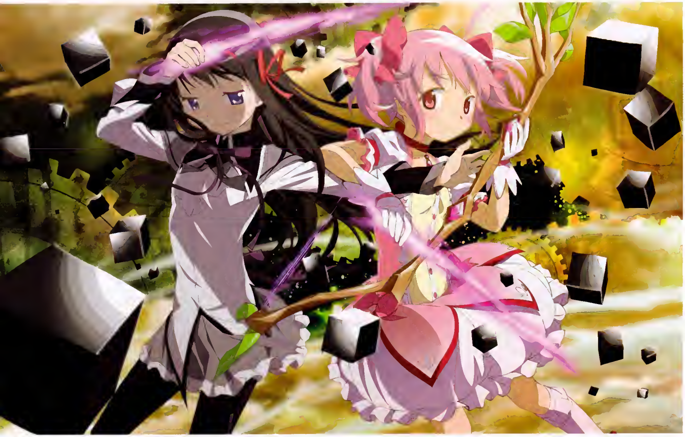
ニュータイプ2013年1月号　原画：寺尾洋之　仕上：シャフト



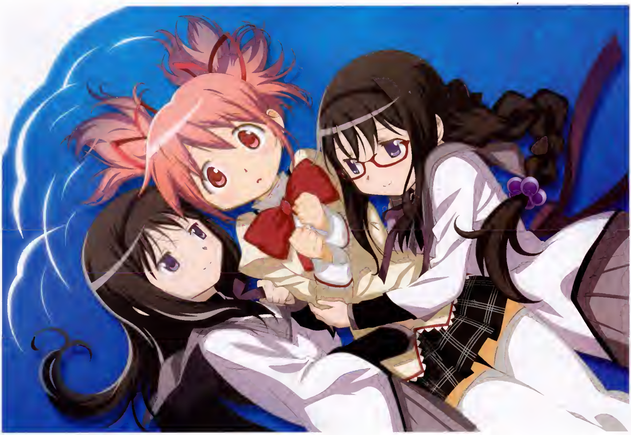
ニュータイプ2013年2月号　原画：寺尾洋之　仕上：シャフト



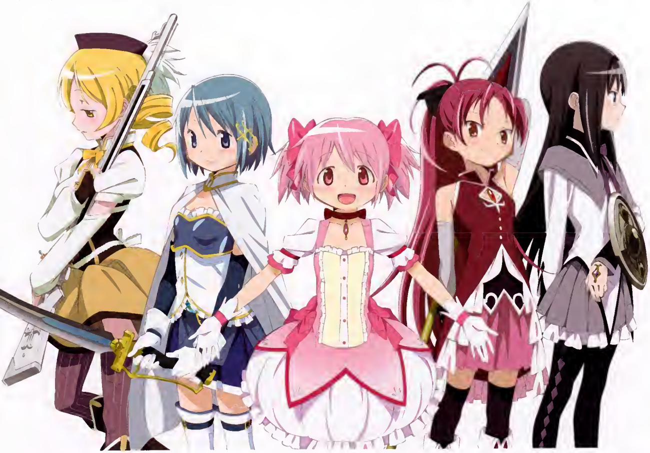
ニュータイプ2012年12月号　原画：寺尾洋之　仕上：シャフト



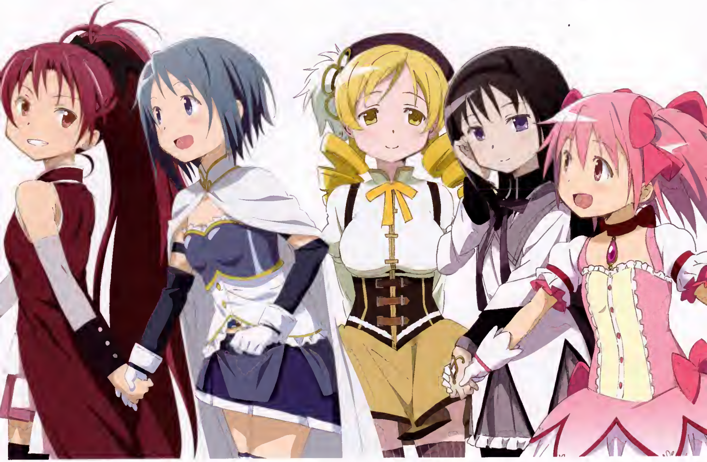
ニュータイプ2013年4月号　原画：寺尾洋之　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



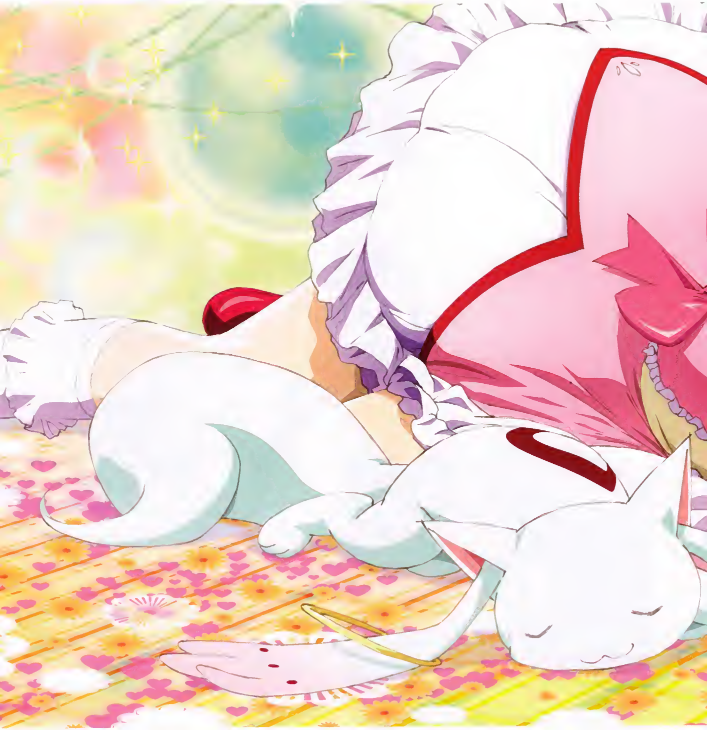
ニュータイプ2012年1月号　原画：牧孝雄　仕上：シャフト



ニュータイプ2012年11月号　原画：住本悦子　仕上：シャフト

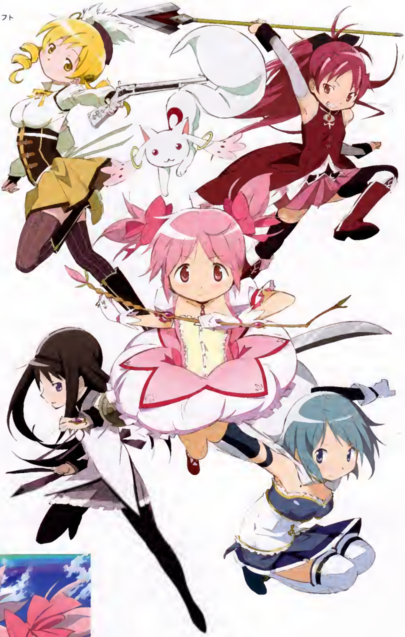


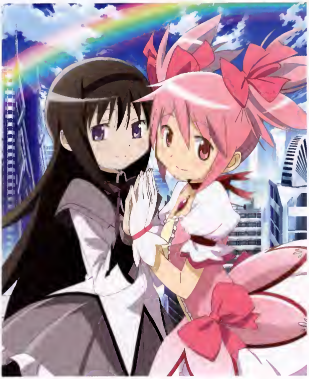
ニュータイプ2012年7月号　原画：宇佐麻友美　仕上：シャフト



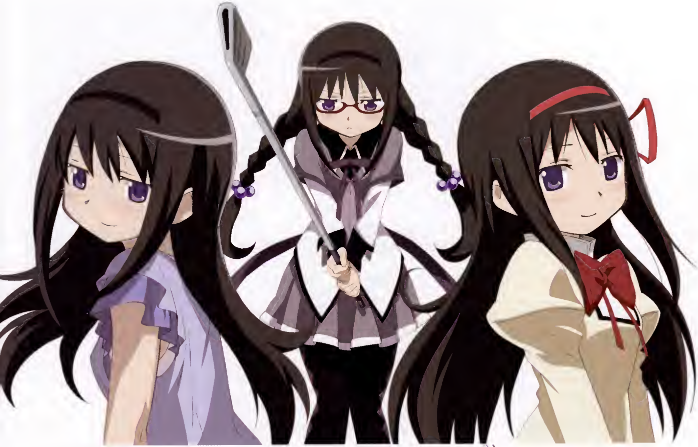
CUT2012年11月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ

スポーツ報知
原画：山村洋貴　仕上：シャフト

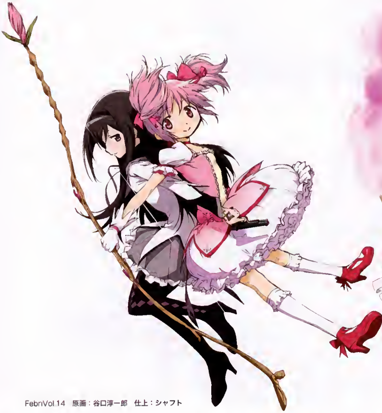




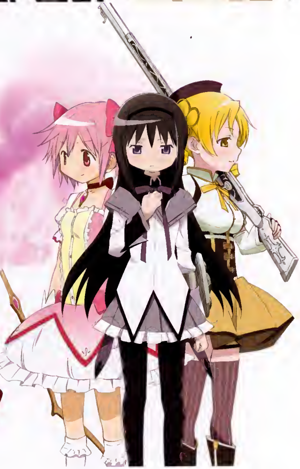
電撃G'smagazine2012年5月号
原画：青木雄　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



ニュータイプ2012年8月号　原画．牧孝雄　仕上：シャフト

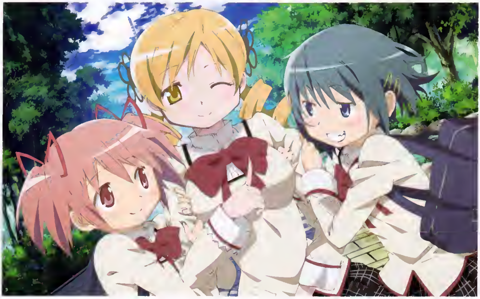


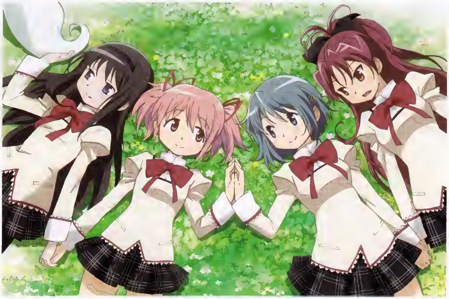
FebriVol.14　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト



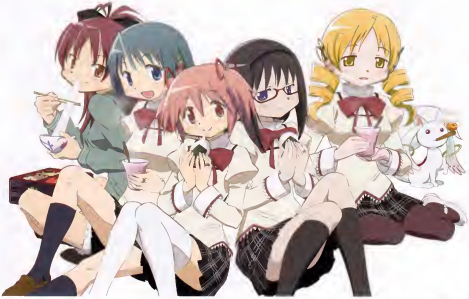
リスアニ！Vol.11　原画：潮月一也　仕上：シャフト

ニュータイプ2012年4月号
原画：松本元気
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

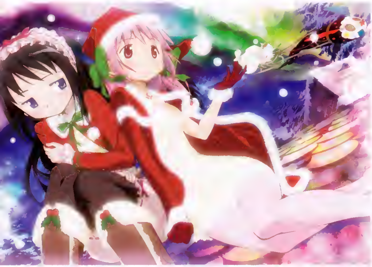




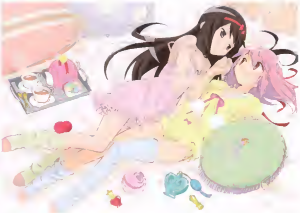
ニュータイプ2012年5月号
原画：青木雄
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ



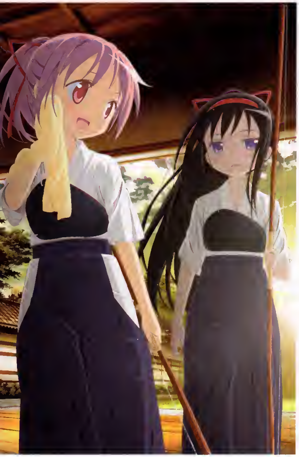
アニメディア2012年1月号
原画：伊藤良明
仕上：シャフト



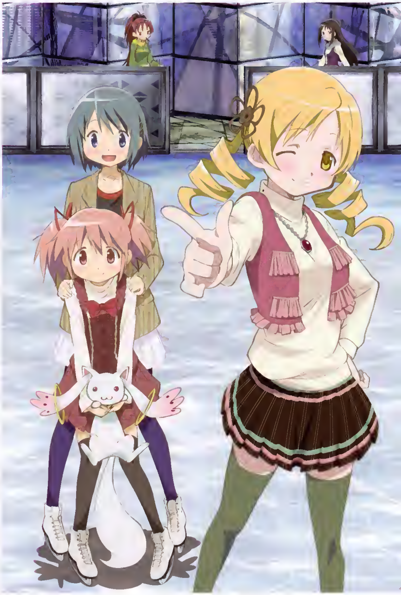
娘TYPE2012年1月号
レイアウト：寺尾洋之
クリンナップ：竹縄利名
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ



メガミマガジンリリィ
原画：住本悦子
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

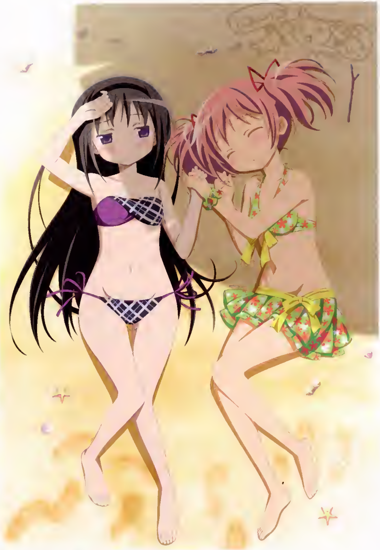


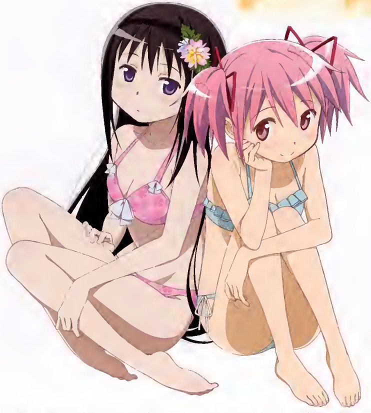
メガミマガジン2011年11月号
原画：中村直人
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ



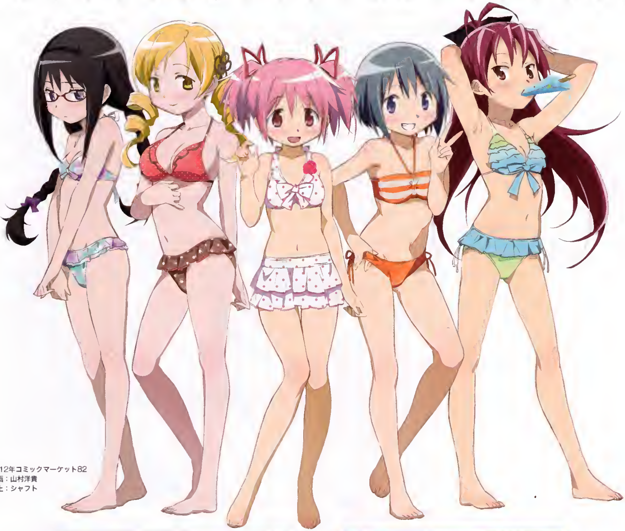
メガミマガジン2012年1月号
原画：潮月一也
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

娘TYPE2012年1月号
原画：中村直人
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

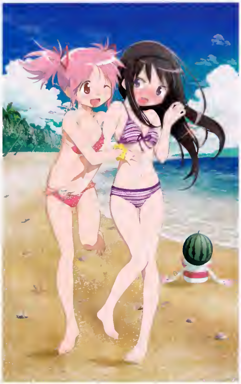




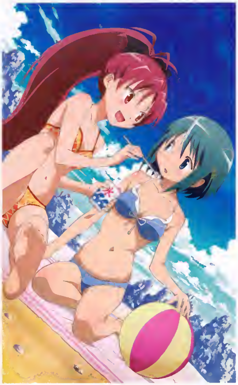
メガミマガジン魂2012年7月号
原画：中村直人
仕上：シャフト



2012年コミックマーケット82
原画：山村洋貴
仕上：シャフト

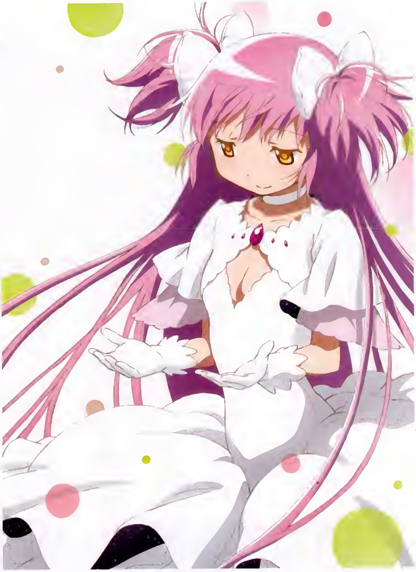


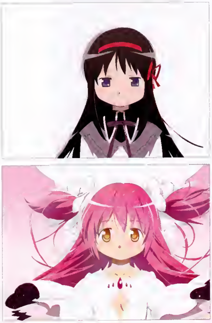
娘TYPE2013年2月号
原画：山村洋貴　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



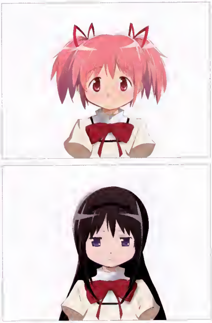
娘TYPE2012年4月号
画：潮月一也　仕上：シャフト　背景　スタジオちゅーりっぷ

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
[前編] 始まりの物語／[後編] 永遠の物語
Blu-ray版パッケージ
原画：谷口淳一郎
仕上：シャフト

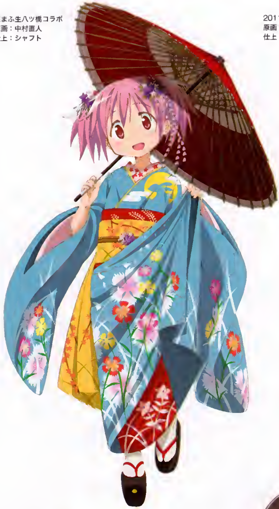




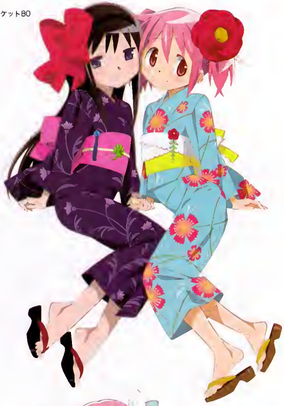
Kalafina「ひかりふる」ジャケット　原画：山村洋貴　仕上：シャフト



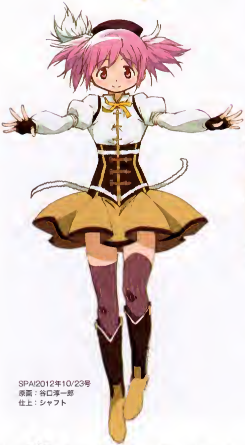
ClariS「ルミナス」ジャケット　原画：山村洋貴　仕上：シャフト



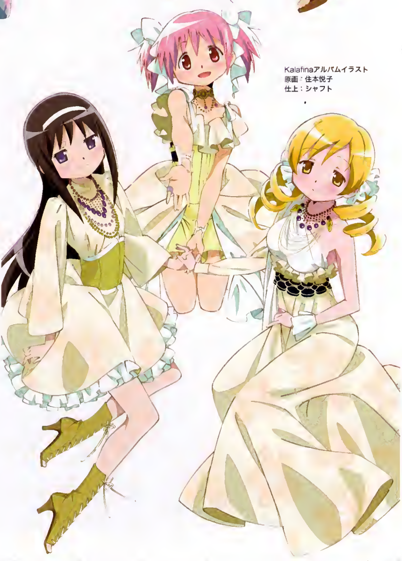
京まふ生八ツ橋コラボ
原画：中村直人
仕上：シャフト



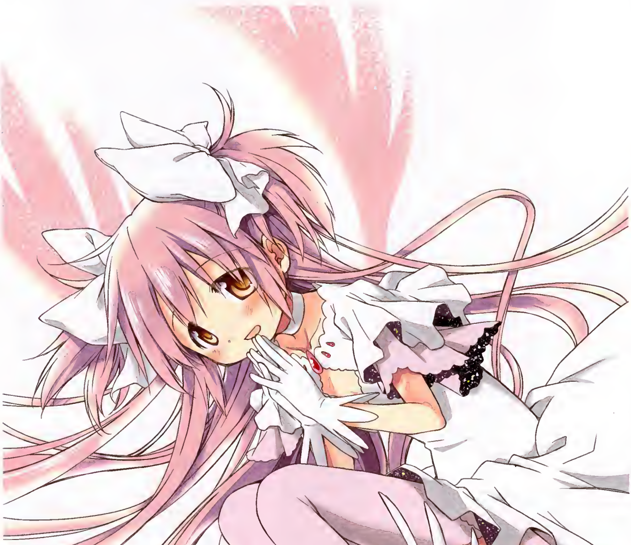
2011年コミックマーケット80
原画：住本悦子
仕上：シャフト



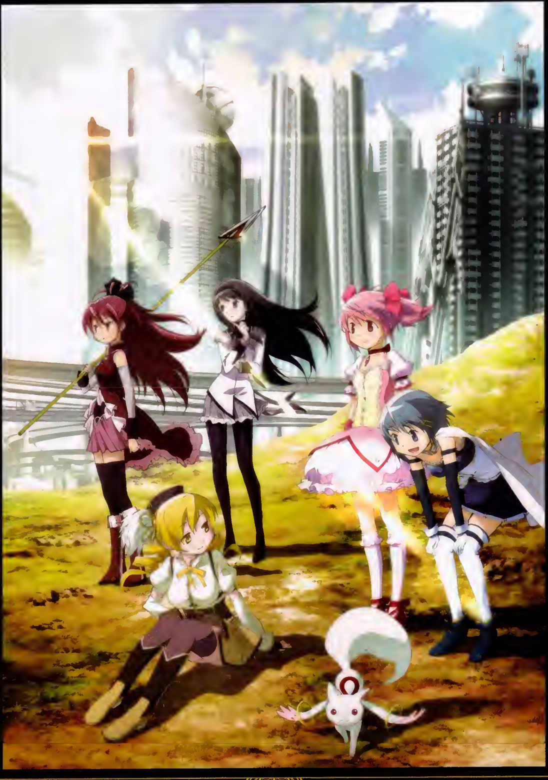
SPA!2012年10/23号
原画：谷口淳一郎
仕上：シャフト



Kalafinaアルバムイラスト
原画：住本悦子
仕上：シャフト



ニュータイプ増刊　イラスト　蒼樹うめ



STORY1

［前編］始まりの物語ストーリー紹介

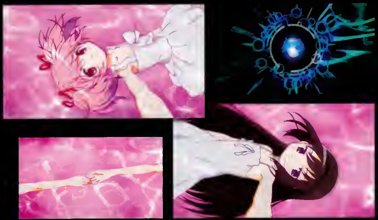
『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［前編］始まりの物語』キービジュアル
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ

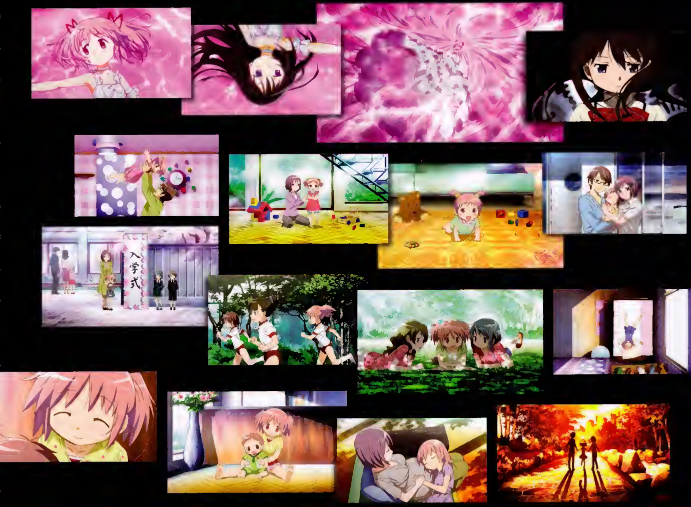
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
前後編オープニングテーマ

ルミナス

■歌／ClariS　■作詞・作曲／渡辺翔　■編曲／湯浅篤

劇場版前後編用に新たに制作されたオープニングテーマ。まどかの生い立ちやマミの私服姿など、テレビシリーズにはなかった画が多く描かれている。





オープニングアニメーション
絵コンテ・演出

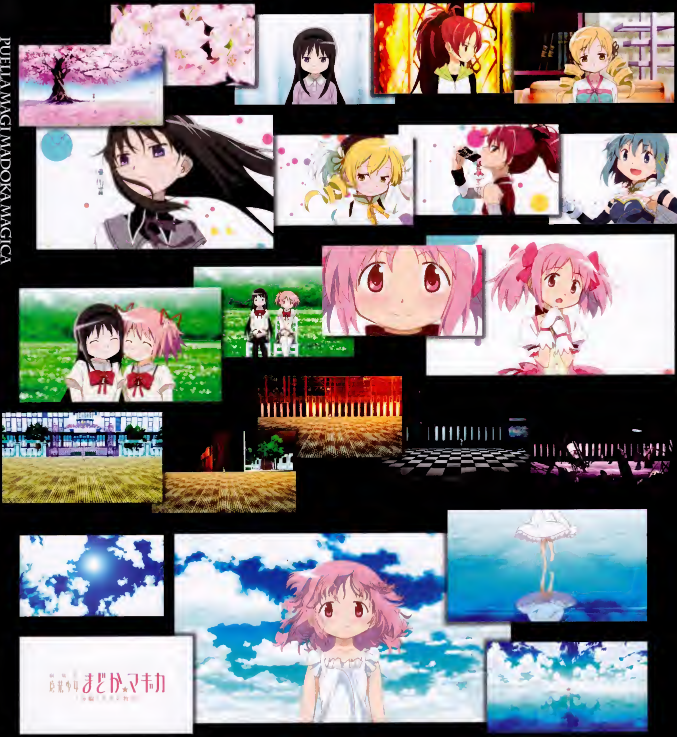
板村智幸

――劇場版前後編のオープニングアニメーションはどのようにしようと考えられましたか？

「コネクト」がほむら視点だとすると、「ルミナス」はまどか視点だろうと考えました。新房総監督からは劇場作品ならではのスケール感とアマチュアに負けないインパクトというオーダーを受けました。テレビシリーズのオープニングからのプランクもあったので、宮本監督に相談して使用可能なアイデアの選別をしました。劇場版の前後編につくオープニングということで、本編視聴済みの方には自分なりのまどかとほむらの理想の夢を見せたいと思いました。逆に映画館で初見の方には、最初は不可解、でも観終われば必ず分かる、あるいは再度観たときに分かるという仕掛けを目指しました。

その中でこだわった点はどこになるのでしょうか？

テレビシリーズでは円環の理となったまどかは、ほむらの視点でしか描かれなかったので、このオープニングで何か具体的なイメージとして作れないかと思い、ウユニ塩湖に立ったまどかというカットを設計しました。リボンが解け、柔らかな風を受けて、微笑むまどかが美しく決まってうれしかったです。それと「コネクト」で付け足した日常シーンの延長で、今回はまどかの成長シーンを設計しました。独りよがりになる可能性があるので、嫌味の少ないギリギリの部分を狙ってみましたが……いかがだったでしょうか？　さやかや恭介や仁美との関係、そして父親との思い出、母親から繋がる生命など、色々な要素を詰め込んでみました。また、本編では劇団イヌカレーさんのイメージが非常に魅力的で強力なので、それに対抗できるイメージを設計することがテレビシリーズのオープニングでも非常に困難でした。劇場版では3Dで回転する世



界を描いてみましたが、びっくりしてもらえたでしょうか？

——後編では、テレビシリーズでのオープニング「コネクト」にも新規カットがありました。

「コネクト」のオープニングの挿入箇所がシリアスなので、それに合わせてほむら成分を追加しました。ほむらが色々な平行世界でまどかを探しているイメージです。

——作業中の出来事で印象深いことは？

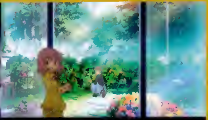
総集編の作画スタッフに手伝ってもらえてありがたかったです。初めて仕事した人も多くて刺激的でした。水玉イメージの背景の中の魔法少女たちと、草原の椅子に座ったまどかとほむらは、両者ともアイデア、作画、タイミングすべてが優れたカットになっていると思います。個人的には速過ぎる動きが好きではないので、意図的に遅めのタイミングの箇所がちらほらあります。1コマ作画や動き幅の狭いゆっくりな動きは動画にも負担が大きく、丁寧な動画検査に支えられたセルだったと思います。本編の膨大な作業に追われる美術にもリテイク含めこだわらせてもらいました。新規の服装や色変えの色彩設計も点数が多かったと思います。撮影に関しても、本撮影の前に何回もテストを繰り返し、本撮後もリテイクを重ねてもらいました。制作期間も含め、非常に恵まれた環境だったと覚えています。とはいえ、演出家には理想的過ぎて、スタッフの方には迷惑だったかも……(笑)。

——改めて『まどか☆マギカ』に関わられて、いかがでしたか？

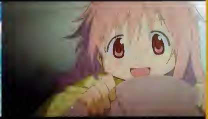
またしても本編はノータッチだったので、オープニング詐欺を今回もしなくてはと意気込みました。嘘です。劇場版全体に関しては、ファンの多い『まどか☆マギカ』のためならばと、全スタッフがサービス過剰にがんばっていた姿が印象的でした。このモチベーションはすごいです。余談ですが、劇場公開当時のフィルムコマの配布で、オープニングのシーンを欲しがってくれる方がたくさんいて、非常にうれしかったです。

物語のはじまり

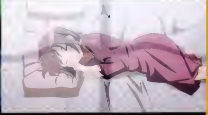
これまで平凡な生活を送っていた少女・鹿目まどか。彼女は転校生の暁美ほむらや
不思議な生き物キュゥべえとの出会いにより、魔女と魔法少女の存在を知る。



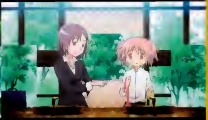
1 いつもと何も変わらない、平和な朝の風景。窓の向こうにはガーデニングに励む父の姿があった。



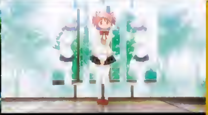
2 さきほど目を覚ましたばかりだというのにとても元気なまどかは、張りきって母の詢子を起こしに行く。



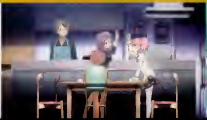
3 まどかがふとんを引っぺがしても、詢子はまだ夢の中にいる様子。親子が逆転しているみたい？



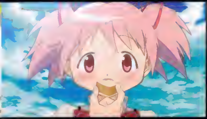
4 ばっちりメイクを決めると、しっかり者のお母さんに変身！リボンの色で悩むまどかにアドバイス。



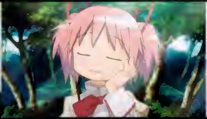
5 母が迷わず選んだ赤いリボンをつけてみたまどかは、慣れない自分の姿にちょっと戸惑い気味。



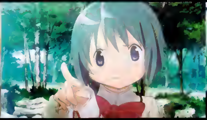
6 鹿目家のおだやかな朝食風景。まどかと詢子はハイタッチをしてから、それぞれの場所へと出かける。



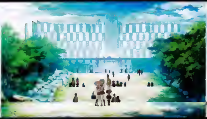
7 トーストを一気に口の中へと入れて、慌てて玄関から飛び出し登校するまどか。外の日差しはさわやかだ。



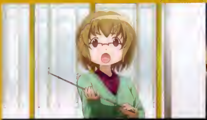
8 仲よし3人組の今日の朝の話題は、ラブレターでの告白について。わたしも一度はもらってみたい、とまどか。



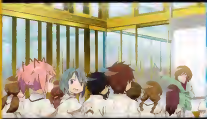
9 恋について夢見る乙女モードのまどかを、さやかはからかう。「まどかはあたしの嫁になるのだ！」。



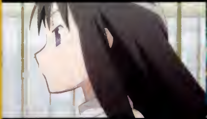
10 周囲の目も気にせず仲よくじゃれあうまどかとさやかだったが、仁美の咳払いで我に返るのだった。



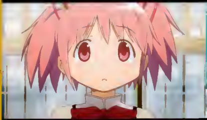
11 朝のホームルームで「大事なお話があります」と切り出す担任・早乙女和子はなぜか迫真の表情。



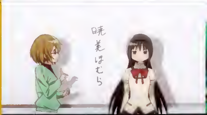
12 彼氏と上手くいかなかったことの愚痴から、本題の転校生紹介へ。順番が逆なのではとさやかがツッコむ。



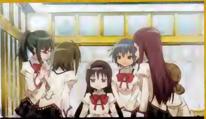
13 早乙女先生に呼ばれて教室へ入ってきたのは黒髪の美少女だった。教室にはどよめきが巻き起こる。



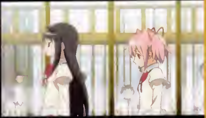
14 教室中がざわめく中でただひとり、まどかだけは別の理由で転校生の横顔に目を奪われていた。



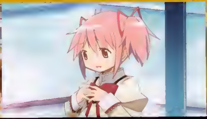
15 笑顔も自己紹介の言葉もなく自分の名前だけを言い、転校生・暁美ほむらは淡々と挨拶を終わらせる。



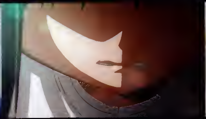
16 休み時間になり、転校生に興味津々な女子たちに囲まれたほむらは、気分が悪くなったと言って席を立つ。



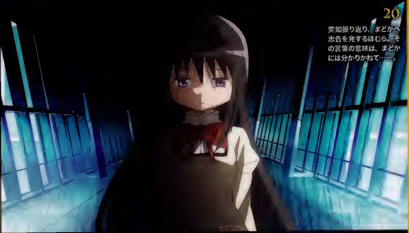
17 保健係のまどかが保健室まで案内するはずが、なぜか場所を知っている様子のほむらに困惑する。



18 ほむらに下の名前で呼ぶようにと言われても、初対面ではなかなか呼びづらく、戸惑うまどか。

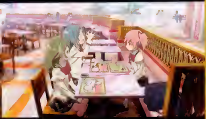


19 お互いにつながらない会話の中、ほむらが見せたわずかな苛立ちにまどかは気づく由もなかった。

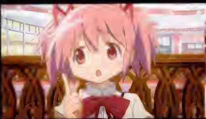


20 突如振り返り、まどかへ忠告を発するほむら。その言葉の意味は、まどかには分かりかねて……。

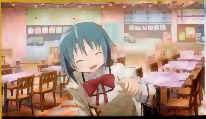
今とは違う自分になろうだなんて絶対に思わないことね。さもなければすべてを失うことになる



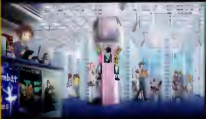
21 放課後、またいつもの3人でファストフード店でおしゃべり。話題は転校生のほむらに集中していた。



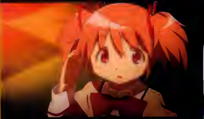
22 ほむらと会ったことがあるかと聞かれたまどかは、夢の中で会ったような気がすると、真面目に語り出す。



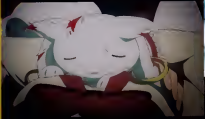
23 あまりにも真剣に不思議な話をするまどかを見て、さやかと仁美はこらえきれずにおもわず笑ってしまう。



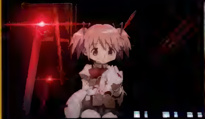
24 会話が盛り上がる中、お茶のお稽古があるという仁美と別れて、まどかとさやかはCDショップへと向かう。



25 CDの試聴をしていたまどかの耳に突如、どこからか助けを求める不思議な声が響いてきた。



26 声に導かれるようにショッピングモールの裏手に入ったまどかは、そこで傷ついた小動物と遭遇する。



27 傷を負い息も絶え絶えに「助けて」と言うその小動物は、まどかを呼んだ声の主なのだろうか?

Inside Story

まどかの朝

テレビシリーズは、ほむらと巨大な魔女が戦っている夢をまどかが見るところから、物語は始まっていた。劇場版では「テレビと違ってそういったつかみはなくても」ということで、この夢のシーンはカットされている。

ほむらの挨拶

「暁美ほむらです。よろしくお願いします」とだけ挨拶したほむらに対して、和子先生は「続けて?」と促す。テレビシリーズと比べて、シーンをわかりやすくするために加えられたセリフだろう。

「夢の中で逢った、ような……」

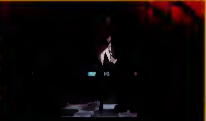
テレビシリーズでは第1話のサブタイトルにもなったまどかのセリフ。シーンとしてはカットされたが、まどかが夢を見たという事実は劇場版でも変わっていない。そのため、教室で初めてその姿を見たときから、まどかはほむらに既視感を抱いている。

CDショップにて

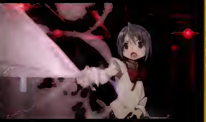
まどかが試聴していたのは、劇場版前後編オープニングテーマである「ルミナス」。ちなみにテレビシリーズで試聴していたのは「コネクト」だった。

キュゥべえの登場

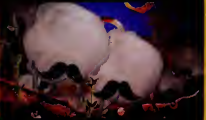
劇場版でのキュゥべえの登場は、傷ついてまどかに助けられるシーンが最初となっている。『まどか☆マギカ』という作品をこの劇場版で初めて観た人は、まどかが感じたのと同じように、怪我をした可哀想な生き物として認識してしまうだろう。



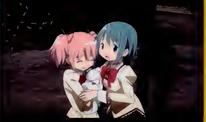
28 まどかと小動物にゆっくりと近づいてくる不気味な靴音。それはなんと、ほむらのものだった。



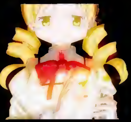
29 ほむらはただならぬ雰囲気でまどかに詰め寄ってくる。そこへ間一髪、さやかの助けが入った。



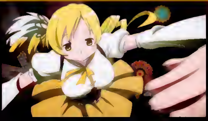
30 走って逃げるまどかとさやかだったが、気がつくと不思議な空間へと迷い込んでしまっていた。



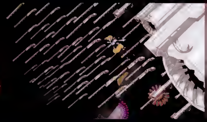
31 突然の理解不能な事態になすすべもない2人。それでも小さな生き物を庇おうとするまどか。



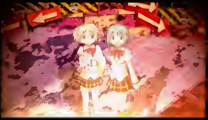
32 そこへ現れた少女・巴マミは、小動物をキュゥべえと呼び、助けてくれた礼をまどかに言う。



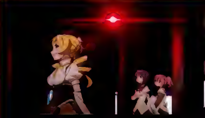
33 「ちょっと一仕事、片付けちゃっていいかしら」。マミはまどかたちの目の前で魔法少女へと変身する！



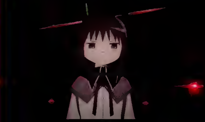
34 マミは周囲に出現した無数の銃を使い、まどかたちを襲った使い魔たちを瞬く間に倒していった。



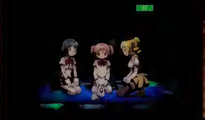
35 その圧倒的な力、華々しい戦いの様子を、まどかとさやかはただ呆然と見上げるばかりだった。



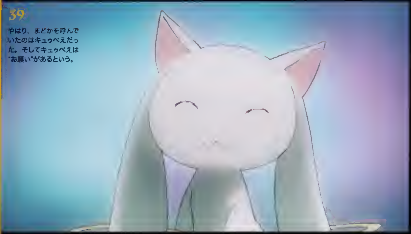
36 マミの勝利によって周囲の空間も元に戻るが、マミは険しい表情のまま、ある人物に話しかける。



37 マミと険悪なムードで話していたのはほむらだった。はたして、ほむらは敵なのだろうか……？



38 ほむらが去った後、キュゥべえはマミの魔法により傷を癒してもらい、無事に意識を取り戻す。



39

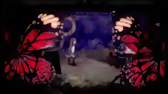
やはり、まどかを呼んでいたのはキュゥべえだった。そしてキュゥべえは"お願い"があるという。

僕と契約して魔法少女になってほしいんだ

Inside Story

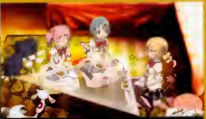
魔女の結界

劇団イヌカレーが手がける魔女のデザインやその結界内のビジュアルは、『まどか☆マギカ』というアニメの大きな見どころのひとつ。劇場版では、テレビシリーズよりも手が加えられたものになっている。

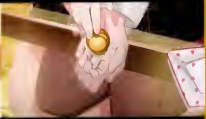


病室の恭介

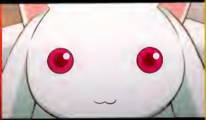
テレビシリーズでは、恭介が登場するのはここよりも後だった。次の屋上のシーンでさやかが、「自分なんかよりも、叶えたい願いのある人がいるはずなのに」というようなことを話すが、それが恭介のことを指していると、わかりやすくなっている。



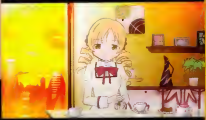
40 マミの部屋を訪れるまどかとさやか。ケーキとお茶で丁重におもてなしされて、優雅な雰囲気だ。



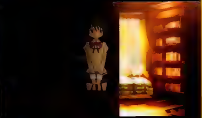
41 新たにキュゥべえに選ばれた2人に、マミは魔法少女の証であるソウルジェムを見せ、説明する。



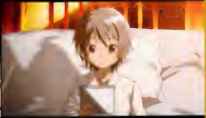
42 魔法少女となる契約をキュゥべえと結べば、どんな願い事でもひとつだけ叶えられるという。



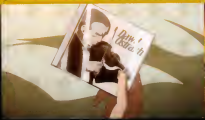
43 願いを叶えられるとしても、魔法少女となって魔女と戦うことは死と隣り合わせでもあるというマミ。



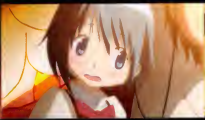
44 魔法少女の契約をするべきか否か、複雑な思いを抱えたまま、さやかはある病院を訪れる。



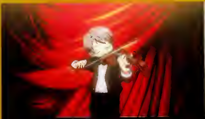
45 その病院では、さやかの幼なじみである上条恭介が長期に渡って入院生活を送っていた。



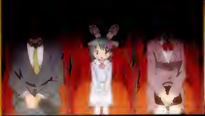
46 さやかが持ってきたお見舞いの品は1枚のクラシックのCD。なかなか手に入らない貴重な品らしい。



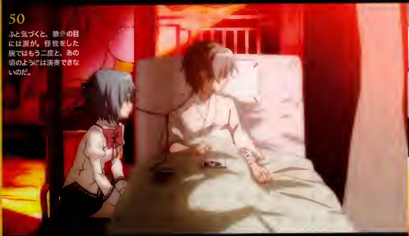
47 さっそくCDを一緒に聴いてみる2人。イヤホンの距離が近づいて、さやかは内心ドキドキだ。



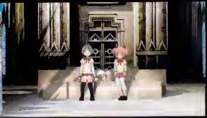
48 曲を聴きながらさやかが思い出すのは、幼き日に見た発表会で恭介がバイオリンを弾く姿だった。



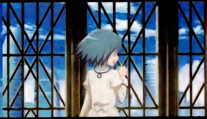
49 恭介が優しい旋律を奏でる様子を、さやかも一生懸命にじっと見て、聴き入っていた。



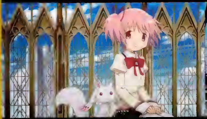
50 ふと気づくと、恭介の目には涙が。怪我をした腕ではもう二度と、あの頃のようには演奏できないのだ。



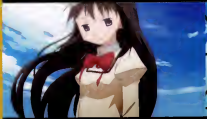
51 翌日、普段通りに登校してきたまどかとさやかだが、昼休みになっても願い事は決まらずにいた。



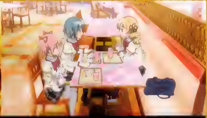
52 願いを決められない自分たちは恵まれている「幸せバカ」かもしれないと、自嘲気味に言うさやか。



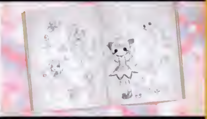
53 思いがけないさやかの真面目な語りかけに、まどかは返す言葉を見つけられなかった。



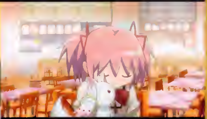
54 すると、ほむらが屋上に姿を現した。ほむらはまどかに忠告だけして、すぐにその場を立ち去る。



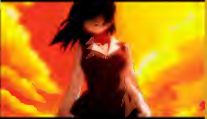
55 マミの指導のもと、とりあえず魔法少女の見習いとなったまどかとさやか。2人の意気込みの程は？



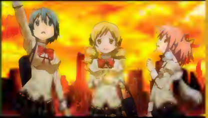
56 まどかが出したノートには、自作の魔法少女衣装のイラストがびっしりと描かれていた。



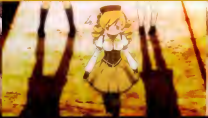
57 「と、とりあえず、衣装だけでも考えておこうかと思って……」と、2人に笑われ赤面するまどか。



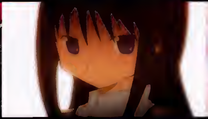
58 3人は昨日取り逃がした魔女を捜すことに。その頃、とある廃ビルに近づく虚ろなOLの姿が。



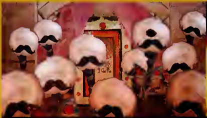
59 ソウルジェムの反応を頼りに廃ビルへやってきた3人。そこでさやかは屋上にいるOLを発見する。



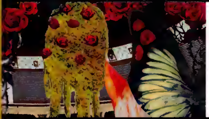
60 OLの異変は間違いなく魔女の仕業だ。マミはすぐに変身し、飛び降りたOLを助けることに成功する。



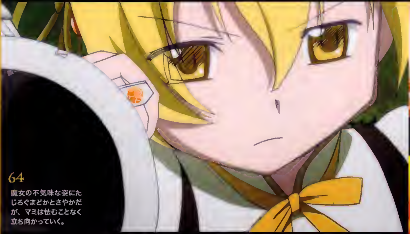
61 今度こそ魔女を退治しようと結界の中へ踏み込む3人の様子を、物陰からほむらが見つめていた。



62 結界の内部で3人を待ち受けていたのは、昨日遭遇したのと同じタイプの使い魔である。



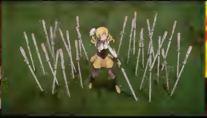
63 使い魔たちを突破し、結界の最深部へ到達すると、ついに魔女がその姿を現すのだった。



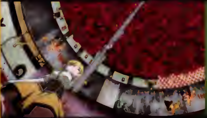
64

魔女の不気味な姿にたじろぐまどかとさやかだが、マミは怯むことなく立ち向かっていく。

未来の後輩にあんまり格好悪いとこ見せられないものねっ



65 マミは魔法で大量のマスケット銃を周囲に出現させる。いよいよ魔女との決戦モードに突入だ！



66 魔法の銃を打ち続けるマミだが、魔女もさすがに手強く、なかなか仕留めることが出来ない。

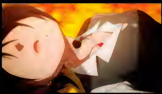
Inside Story

まどかのノート

まどかが、自分が魔法少女となったときのイメージを描いたノートは、表紙を蒼樹うめ（キャラクター原案）が描き、中身は悠木碧（まどか役の声優）が描いている。ともに、本人の絵柄や画力というよりも、まどかの画力に寄せて描かれている。

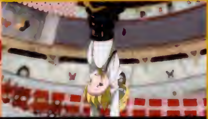
魔女の口づけ

魔女に魅入られた女性の首には、「魔女の口づけ」と呼ばれる刻印が浮かんでいる。これは魔女を象徴するような紋様になっていて、魔女によって異なった意匠となっている。

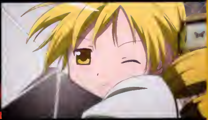


薔薇園の魔女

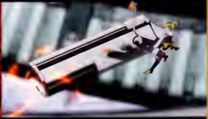
まどかたちがマミに最初に助けられたときには、魔女は姿を現さなかった。なのでこの場面が、作中に魔女が登場した最初となる。劇場の大スクリーンで観た薔薇園の魔女は、テレビシリーズ以上の強烈なインパクトがあった。



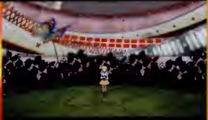
67 魔女の攻撃によって宙づりの状態にされてしまったマミ。それでも表情には余裕が残っていた。



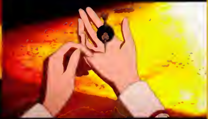
68 魔法で拘束を解き、空中に舞ったマミは、リボンを大筒に変形させて、魔女にしっかりと狙いを定める。



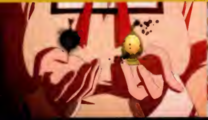
69 魔女に向けて放った一発は、マミ必殺の「ティロ・フィナーレ」！　魔女を一撃で粉砕した。



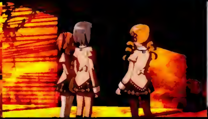
70 戦いが終わり、優雅に紅茶を一口飲んで微笑む。マミらしい、気品にあふれる勝利のポーズだ。



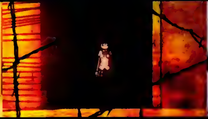
71 魔女が倒れた後に残されていたのはグリーフシード。これは魔女の卵だと、マミは説明する。



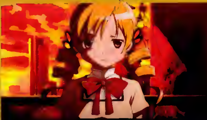
72 マミはグリーフシードを使い、自分のソウルジェムに溜まった濁りを取り除いてみせた。



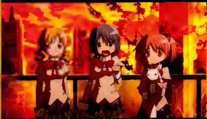
73 消耗した魔力も元通りになったところで、マミはグリーフシードを暗がりに向かって放り投げる。



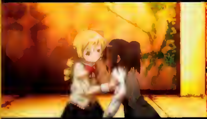
74 投げられたグリーフシードをキャッチしたのはほむらだった。ほむらは彼女たちの後をつけていたようだ。



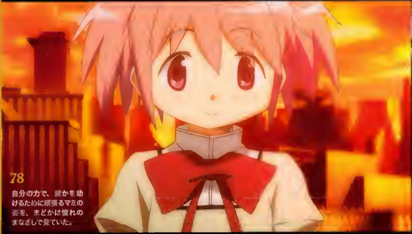
75 グリーフシードを譲るというマミに対して、ほむらは頑として受け取ろうとはせずに投げ返す。



76 マミと交わろうとしないほむらの態度に、さやかは苛立ちを覚える。「やっぱ感じ悪いやつ！」。



77 倒れていたOLを優しく介抱するマミ。魔女の脅威から、無事にひとりの命を守りきったのだ。



78
自分の力で、誰かを助けるために頑張るマミの姿を、まどかは憧れのまなざしで見ていた。

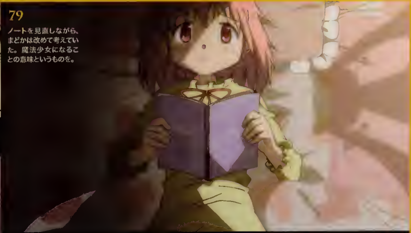
こんなわたしでも、あんな風に誰かの役に立てるとしたら、それはとっても嬉しいなって

Inside Story

Magia[quattro]
薔薇園の魔女の登場時、テレビシリーズではエンディングテーマである「Magia」がBGMとして使われていた。ここではそれをなぞるように、劇場版前編のエンディングテーマである「Magia[quattro]」が使われている。

ティロ・フィナーレ
薔薇園の魔女にとどめの一撃を放つ際に、マミは「ティロ・フィナーレ」と叫ぶ。これはイタリア語で、直訳すると「最後の射撃」というような意味。テレビシリーズでもおなじみだった、マミの必殺の一撃だ。

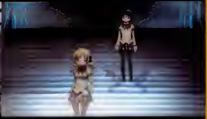
勝利のティータイム
薔薇園の魔女との戦いの後、マミはどこからか出した紅茶に口をつけて、にっこりと微笑んでみせる。優雅で落ち着いたマミのキャラクターがよく伝わる演出だ。



79
ノートを見直しながら、まどかは改めて考えていた。魔法少女になることの意味というものを。

まどかが魔法少女になれば、マミよりずっと強くなれるよ

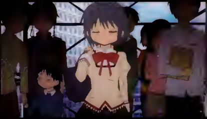
80 「これだけの素質を持つ子と出会ったのは初めてだ」とキュゥべえはまどかの才能を評価する。



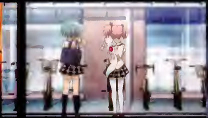
81 夜の公園でマミの前に現れたほむらは、まどかたちを危険に巻き込んだとマミを非難するのだった。

82 ほむらがまどかを巻き込みたくない理由を「自分より強い者が邪魔」ではないかとマミは思う。

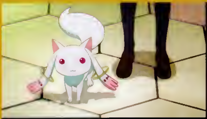
83 無論、それはほむらの真意ではなく、マミに思いが伝わらないことにほむらは歯痒さを覚える。



84 次の日、まどかに連れ添ってもらい病院を訪れるさやかだったが、その日は恭介には会えず仕舞い。

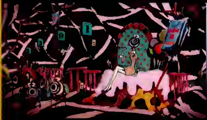


85 病院裏の駐輪場、ここでまどかは怪しい光を見つける。嫌な胸騒ぎがして、急ぎ調べる2人。

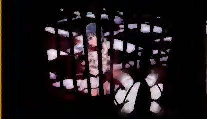


86 光を放っていたものはグリーフシードで、既に魔女になる寸前で孵化しかかっているとキュゥべえは断定。

87 これをこのまま見過ごすわけにはいかないと、さやかはまどかにマミを呼びに行かせるのだった。



88 見張りとして残ったさやかとキュゥべえ。すると、辺りはすぐに結界へと変化して取り込まれてしまう。



89 いざとなったらこの場で魔法少女にしてあげるというキュゥべえの誘いを、さやかは断る。

90 駆けつけたマミはテレパシーでキュゥべえに呼びかけて、現在の結界内部の状況を確認する。

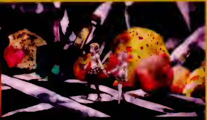
Inside Story

まどかの素質
キュゥべえによれば、まどかには魔法少女として飛び抜けた素質がある。まどかがそれほどの素質を持っていることには、実は理由があるのだが、それは後編で明らかになる。

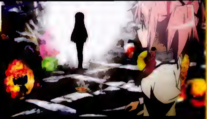
ほむらの目的
初めて会ったときから、ほむらはずっと、まどかが魔法少女になることに否定的だった。マミに対して言った「まどかだけは契約させない」というセリフから、そんな彼女の目的が改めて見えてくる。

魔女の出現場所
以前にマミは魔女が現れる場所として「病院に取り憑かれると最悪よ」と言っていた。その最悪の事態が、よりにもよって恭介の入院する病院で起きてしまった。さやかにとっては、とても放っておける事態ではないだろう。

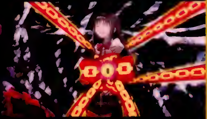
もう何も怖くない



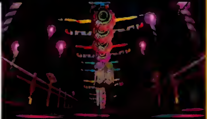
91 大きな魔力は使わないほうがいいというキュゥべえの助言に、マミは変身せずに結界へ入っていく。



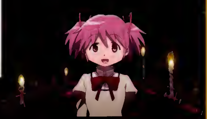
92 まどかとマミの前に現れたほむらは、今回の魔女は力が強いため自分が狩ると言い出したのだが……。



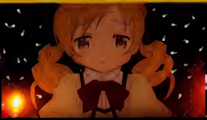
93 その申し出を聞き入れようとしないマミの魔法により、ほむらは雁字搦めに拘束されてしまう。



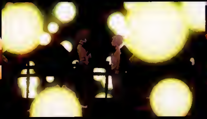
94 無限にも思えるほど長く続いている結界の迷路。マミとまどかは見つからないように忍び足で通り抜けていく。



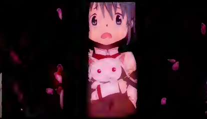
95 そんな中、まどかはマミに憧れていて、自分もマミのような魔法少女になりたいと告白する。



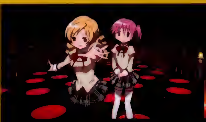
96 「大変だよ?」と、まどかを心配しながらも、共に戦う仲間が出来たことをとても喜ぶマミ。



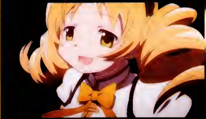
97 この魔女を倒すまでにまどかの願い事が決まらなかったら、ごちそうとケーキを頼もうと約束する。



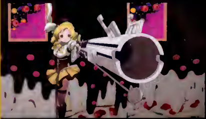
98 結界の最深部にいるさやかとキュゥべえの眼前で、グリーフシードは急速に変化を始めてしまう。



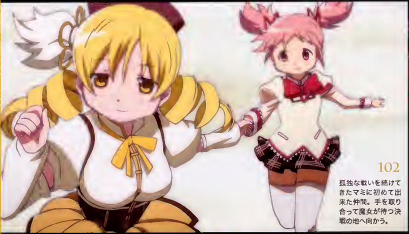
99 キュゥべえはテレパシーでマミを急かす。マミは「今日という今日は速攻で片付けるわよ!」と意気込む。



100 魔法少女に変身するマミ。その表情には、これまでにないほど穏やかな笑みが浮かぶ。



101 グリーフシードが孵化する今、もはや魔力を抑える必要はない。マミのやる気も全開で進んでいく。



102 孤独な戦いを続けてきたマミに初めて出来た仲間。手を取り合って魔女が待つ決戦の地へ向かう。

Inside Story

お菓子の魔女の結界

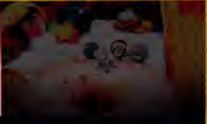
まどかとマミが進む結界は、元の場所である病院に関連したものが多く見られる。使い魔がナース帽のようなものを頭に乗せているほか、薄暗い中に並ぶ注射や薬瓶、さらに「手術中」の表示など、不気味な印象だ。

マミの孤独

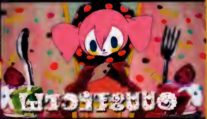
まどかにとって、出会ったころからずっと、強くて凛々しい頼れる先輩だったマミ。そんなマミが、実は孤独の中で涙を堪えながら戦ってきたことを打ち明ける。でもまどかからの「もうひとりぼっちなんかじゃない」という言葉は、マミを大きく力づけた。これからは仲間といっしょに戦える。マミはそう思ったのだが……。

未来

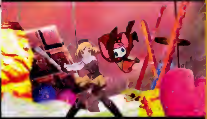
マミの戦闘シーンに流れている曲は、テレビシリーズでマミのテーマとしておなじみだった「Credens justitiam」に歌詞を乗せたもの。エンディングテーマ「ひかりふる」のカップリング曲でもある。



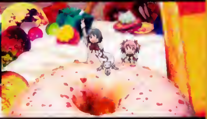
103 さやかとキュゥべえの元へ、ようやく辿り着いたマミとまどか。さやかは安心して一息つく。



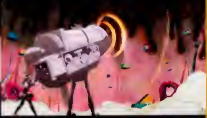
104 マミたちの前に現れたのはお菓子の魔女。とても愛らしい姿をしているが、魔女には違いない。



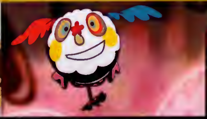
105 「一気に決めさせてもらうわよ！」と、孵化した直後の魔女にマミは攻撃を仕掛ける。



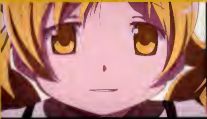
106 巨大なドーナツの後ろに隠れたまどかとさやか。マミを応援する声にも、つい熱が入る。



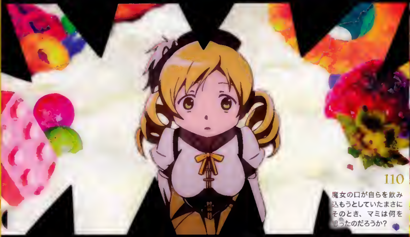
107 最後の一撃とばかりに、巨大な大砲で魔女を吹き飛ばすマミ。勝利を確信していたが……。



108 マミの攻撃を受けたお菓子の魔女の小さな体から、新たな別の体が出現してきてしまう。



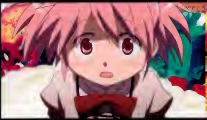
109 魔女の大きく開かれた口が眼前に迫ってきても、マミは未だに何が起きたのかわからない表情。



110

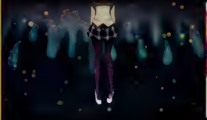
魔女の口が自らを飲み込もうとしていたまさにそのとき、マミは何を思ったのだろうか？

……え？

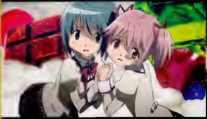


111 その一部始終を見ていたまどかもまた、目の前で起きた信じられない光景に表情が硬直するのだった。

112 結界の入り口では、マミによるほむらの拘束が解かれていた。それが意味するものとは、つまり――。



113 無残にも、魔女の巨大な顎に噛み砕かれて、マミはその短い命を散らしてしまう……。



114 ほんの一瞬前まで想像すらしていなかった恐怖に、まどかたちはただ震えることしかできない。

Inside Story

魔女登場時の曲

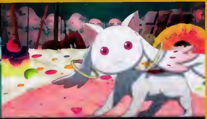
魔女が登場するシーンでは、テレビシリーズとは違い魔女ごとに別のBGMが使われていて、劇場版ならではの注目点となっている。このお菓子の魔女の場面では、ドイツ語の歌詞もついていて、魔女の不気味さや恐ろしさをより際立たせている。

お菓子の魔女

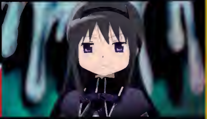
お菓子の魔女が登場したとき、魔女の他にも、長い椅子の上に人形のような何かが腰掛けている。一番最後はほむらに踏みつけられてしまうが、テレビシリーズの絵コンテに書かれていた説明では、これは「女装した手下」となっている。

マミの死

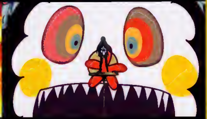
マミだけでなく、まどかやさやかも勝利を確信したその直後に、マミは魔女の反撃にあってしまう。テレビシリーズでも、まどかだけでなく視聴者も含めて、観ている誰もが息を呑んだまさかの展開だった。



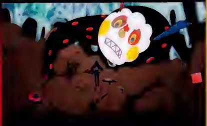
115 しかし、キュゥべえはマミの死を悼む様子もまるでなく、ただ冷静に2人に契約を促すのみ。



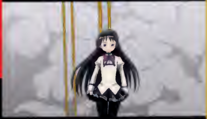
116 「その必要はないわ」と、怯えるばかりの2人を庇って、ほむらが魔女の前に立ちはだかる。



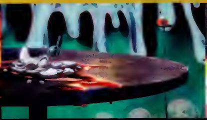
117 新たに現れたもうひとりの魔法少女を、おかわりでもするかのような表情で見る魔女。



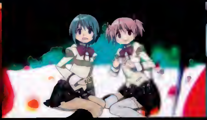
118 マミと同じように、ほむらも大きな口で飲み込もうとするが、素早く動くほむらを捕らえられない。



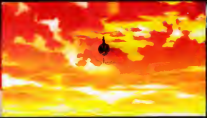
119 ほむらは表情ひとつ変えないままに、魔女を一方的に翻弄し、跡形もなく消し去った。



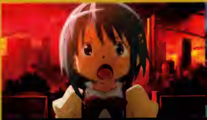
120 割れたティーカップに突き刺さるグリーフシードが、戦いの凄惨さを物語るかのようだ。



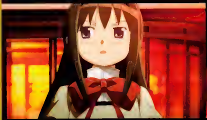
121 怯えてなにも出来ないまどかたちにほむらは、魔法少女の非情な現実を突きつける。



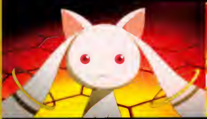
122 結界が消え、すっかり夕暮れ時となった元の駐輪場に、今回の魔女のグリーフシードが落ちてくる。



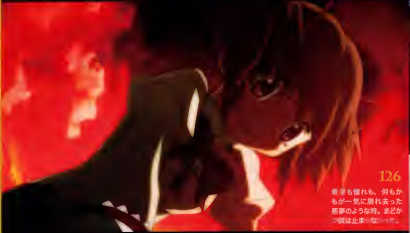
123 グリーフシードを拾ったほむらに対し「それはマミさんのものだ!」と怒りをぶつけるさやか。



124 ほむらはさやかに向かい「そうよ。これは魔法少女のためのもの」と冷静に言い放つ。



125 去っていくほむらの背中を見送るキュゥべえ。ほむらに対し、何か思うところがあるのか?



126 希望も憧れも、何もかもが一気に崩れ去った悪夢のような時。まどかの涙は止まらなかった。

目に焼き付けておきなさい。魔法少女になるって、そういうことよ

Inside Story

ほむらの能力

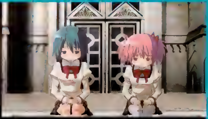
まるで瞬間移動をするかのようにお菓子の魔女の噛み付きから逃れていくほむらは、最後にはいつの間にか爆弾を仕掛けて魔女を倒す。これらはすべて、時間停止の魔法を使っての戦い方。テレビシリーズでは、ほむらの能力はいったい何なのかが、視聴者間では話題のひとつになっていた。

戦いが終わって

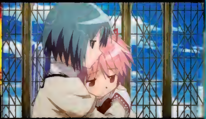
ほむらによって助けられ、結界から戻ってきたまどかたち。でもマミが迎えた残酷な結末を目の当たりにして、まどかもさやかも泣き崩れる。ここはテレビシリーズの第3話のラストにあたる場面だが、この第3話終了後、アニメファンの間で『まどか☆マギカ』は一気に話題となった。

さやかと杏子

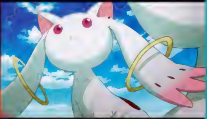
新たに魔法少女となったさやかは、マミと同じように魔女の脅威から街を守ろうとする。
だが、他の街からやってきた魔法少女・杏子が、さやかの前に立ち塞がる。



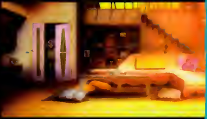
1 マミが死んだ次の日も、学校では何事もなかったかのような平和な日常が繰り広げられていた。



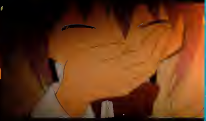
2 マミの死という惨劇を目の当たりにしてしまった今となっては、とても魔法少女になる勇気は持てない。



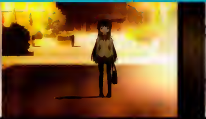
3 まどかたちの気持ちを聞いたキュゥべえは、無理強いはせず契約を諦めて2人の元から去っていく。



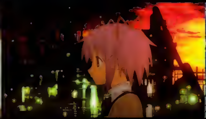
4 学校帰りにマミの部屋を訪れるまどか。そこには昨日までマミの暮らした跡がまだくっきりと残る。



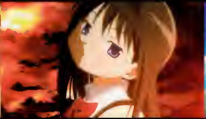
5 「わたし、弱い子で……ごめんなさい……」。部屋にマミの面影を思い出し、まどかは嗚咽する。



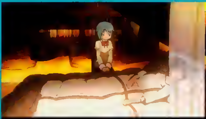
6 マンションを出ると、ほむらが待ち構えていた。まどかのことを非難できるものはいないとほむらは言う。



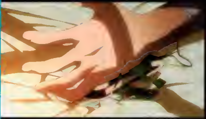
7 誰もマミのしてきたことを覚えていないと言われ、自分は決してマミやほむらのことを忘れないと言うまどか。



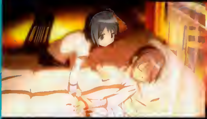
8 そんなまどかの優しさが、もっと大きな悲劇を招くこともあると言うほむらの真意は？



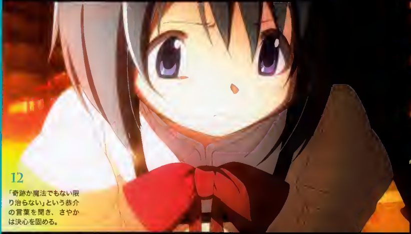
9 イヤホンから流れる音楽を聞き流す恭介。彼にとって音楽を聴くことは苦痛になっていた。



10 恭介はその苦痛をさやかに吐露し、もう痛みすら感じない左手でプレイヤーを破壊してしまう。



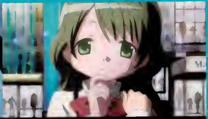
11 絶望にとらわれてしまった恭介を、さやかは「きっと何とかなるよ」と必死に励まそうとする。



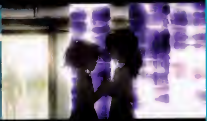
12

「奇跡か魔法でもない限り治らない」という恭介の言葉を聞き、さやかは決心を固める。

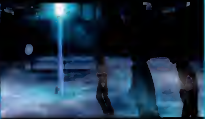
奇跡も魔法もあるんだよ



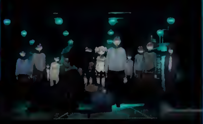
13 家路を急ぐまどかは、人ごみの中にいる仁美に気づく。その様子はどこかおかしくて……。



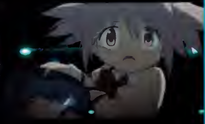
14 仁美の首筋には、魔女に魅入られた証の刻印があった。まどかは仁美を必死に制止しようとする。



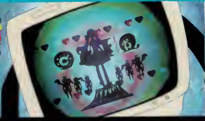
15 だが仁美は歩みを止めることなく、ひとり、またひとりと魔女の刻印を持つものが集まってくる。



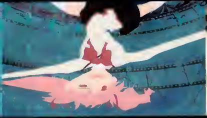
16 街外れにある小さな工場に集まった仁美たちは、「神聖な儀式」を始めようとしていた。



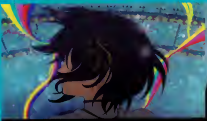
17 仁美たちが集団自殺を図っていることに気づいたまどかは、何としても止めようとする。



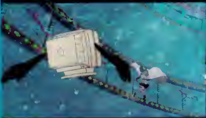
18 儀式を邪魔され暴徒と化した人々に取り囲まれるまどか。その周辺が結界となって、魔女が出現する。



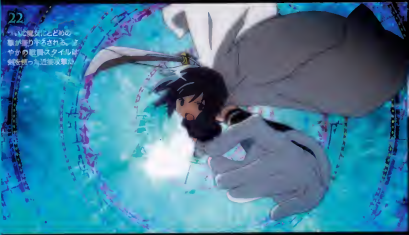
19 これは弱虫な自分に下された罰なのかもと、薄れゆく意識の中でまどかは自分自身を責める。



20 死を覚悟したまどかの耳に響いてきたのは魔女の絶叫。一体誰が魔女と戦っているのか？

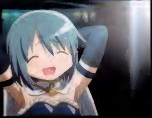


21 戦っていたのは、魔法少女に変身したさやかだった。さやかの攻撃は、魔女を軽く圧倒していた。

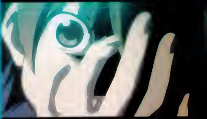


22 ついに魔女にとどめの一撃が振り下ろされる。さやかの戦闘スタイルは剣を使った近接攻撃だ。

これでトドメだあ!



23 「心境の変化、っていうのかな」。心配そうな顔をするまどかに、さやかは明るく笑ってみせる。

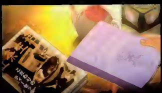


24 一方、恭介は左手の感覚が戻ったことに気づく。回復を諦めていた指が動くようになり、恭介は驚きを隠せない。

Inside Story

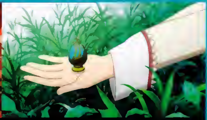
マミの部屋

テレビシリーズでは少しだけ語られているが、マミは交通事故で両親を失っている。ほむらが言っていたように遠い親戚しか身寄りがいないため、もはやこの部屋を訪れるものはいない。まどかはここに自分のノートを置いていくことで、魔法少女への憧れに決別するが、このノートは後編の終盤で、再びまどかに返されることになる。

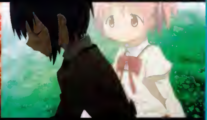


変身後のさやか

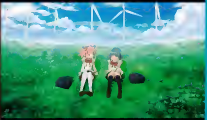
変身後のさやかは髪飾りをつけている。テレビシリーズも何か髪飾りをつけたいという話はあったのだが、この劇場版で実現した形だ。この髪飾りは音楽記号の形をしているが、これはテレビシリーズにさやかの演出として音符が使われていた場面（変身シーンなど）が印象的だったために生まれた発想で、テレビを経たからこそのデザインと言える。



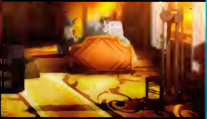
25 契約と引き換えに手に入れたソウルジェムを見せるさやか。彼女は本当に魔法少女となったのだ。



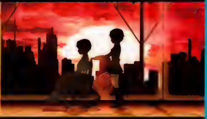
26 「後悔はないの？」とまどかに聞かれ「後悔っていえば、迷ってたことが後悔かな」と答える。



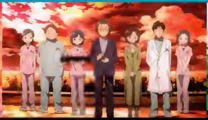
27 魔法少女にならない自分を責めようとするまどかに、さやかは気にしなくていいと言う。



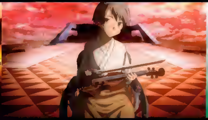
28 治らないと言われたはずの左手がすっかり完治していたことを、恭介は不思議に思う。



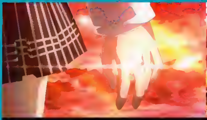
29 お見舞いに来ていたさやかは「ちょっと外の空気、吸いに行こ」と、車椅子に乗せた恭介を屋上へ連れ出す。



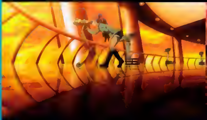
30 屋上で恭介を出迎える両親や医師たち。さやかと共に、サプライズを用意していたのだ。



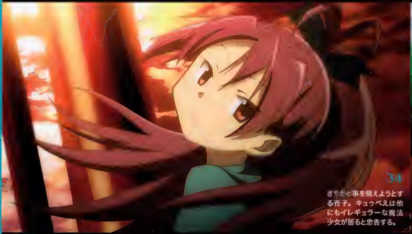
31 左手が治ったお祝いにと、捨てずにいたかつて恭介が愛用していたバイオリンが父から手渡された。



32 再びバイオリンを手に取って喜ぶ恭介を見つめるさやか。その心に後悔はまったくなかった。

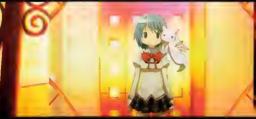


33 タワーの展望台からさやかを観察していた佐倉杏子は、他の街からやってきた魔法少女だ。

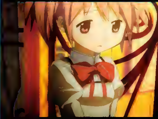


34 さやかと事を構えようとする杏子。キュゥべえは他にもイレギュラーな魔法少女が居ると忠告する。

あれがこの街の新しい魔法少女ね……



35 さやかはキュゥべえと共に、魔女捜しに出かけていく。魔法少女になったばかりで緊張は隠しきれない様子。



36 迷惑かもしれないがさやかについていきたいと言うまどか。その申し出は、さやかにとって心強いものだった。

Inside Story

恭介の演奏

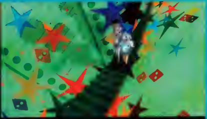
バイオリンの師でもある父親に促され、久しぶりに演奏をした恭介。ここで彼が奏でた曲は「アヴェ・マリア」だ。

さやかの想い

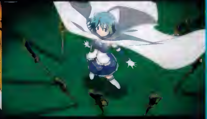
恭介の演奏に聴き入りながら、さやかは幸せを噛み締める。「後悔なんて、あるわけない」。このときのさやかは、そう思っていたのだが……。魔法少女となってしまったさやかは、まだ知らないだけで、既に残酷な現実に捕らわれてしまっている。後から振り返れば、皮肉を感じてしまうシーンだ。

杏子の登場

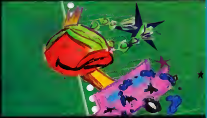
さやかの様子を値踏みするようにうかがう杏子。彼女の登場によって、物語はここからまた新たな局面を迎える。テレビシリーズの杏子といえば、現れるたびにいつも何かを食べているキャラクターだったが、劇場版では食べているものがすべて変わっている。



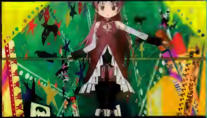
37 結界を見つけ中に入るさやかたち。キュゥべえによると、ここに居るのは魔女ではなく使い魔だという。



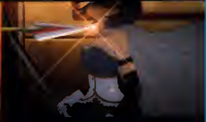
38 使い魔が出現し、変身して応戦するさやか。多数の剣を使い魔めがけて連続で投げつける。



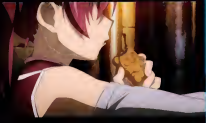
39 ところが、何者かの妨害が入り、使い魔はまんまとさやかの攻撃から逃げ出してしまうのだった。



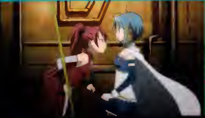
40 さやかと使い魔の戦いを妨害して割り込んできたのは、魔法少女の姿に変身した杏子だ。



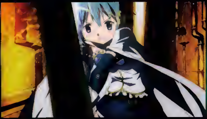
41 使い魔を追いかけようとするさやかの喉元に、杏子は得物である槍の切っ先を突きつける。



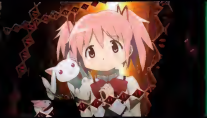
42 杏子はさやかの行動を咎める。「見て分かんないの？ あれ魔女じゃなくて使い魔だよ」。



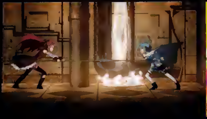
43 魔女になってグリーフシードを生めるようになるまで使い魔は放置しておくべき、と主張する杏子。



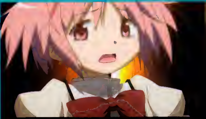
44 魔女に襲われる人の犠牲を厭わない杏子の考え方に、さやかの怒りが一瞬にして沸き上がる。



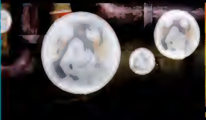
45 しかし杏子はまったく動じない。単なる食物連鎖なのだからという理屈に、まどかも胸を痛める。



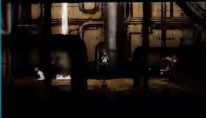
46 互いに相容れない考え方を持つ2人は、あろうことか魔法少女同士で戦いを始めてしまう。



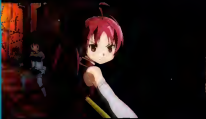
47 この戦いを止められるものがいるとすれば、それは魔法少女だけだとキュゥべえに言われまどかの心は揺れる。



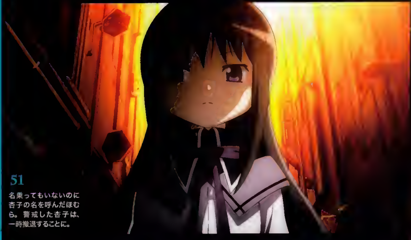
48 さやかが窮地に陥り、まどかが契約を決意しようとすると、それを制止するように突如何者かが現れる。



49 さやかの剣が、杏子の槍がそれぞれ空を切る。その間に立っていたのは、ほむらだった。

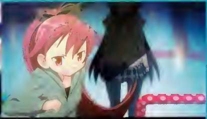


50 ほむらこそがキュゥべえのいうイレギュラーな魔法少女だと察した杏子は、ほむらに対し身構える。

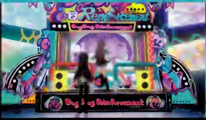


51
名乗ってもいないのに杏子の名を呼んだほむら。警戒した杏子は、一時撤退することに。

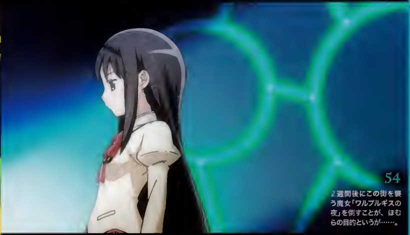
いったい何度忠告させるの？
どこまであなたは愚かなの？



52 ゲームセンターでお菓子を咥えながらのダンスゲームに興じる杏子に、背後からほむらが近づく。

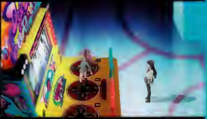


53 ほむらは「この街をあなたに預けたい」と提案してくる。それは杏子にとって意外なものだった。

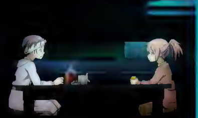


54 2週間後にこの街を襲う魔女「ワルプルギスの夜」を倒すことが、ほむらの目的というが……。

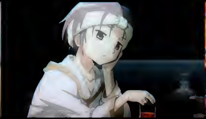
2週間後、この街にワルプルギスの夜が来る



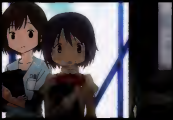
55 それが実際に起こるのかはわからないが、2人がかりで戦うのも悪くないと杏子は笑う。



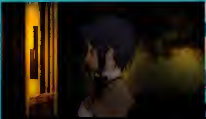
56 なかなか寝つけない夜、まどかがダイニングに下りていくと、遅い帰宅をした母がそこにいた。



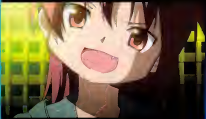
57 友達のことで悩んでいると打ち明けるまどかに、詢子は大人としての立場からアドバイスする。



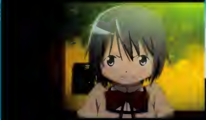
58 さやかはいつものように恭介のお見舞いに行く。でも病室はきれいに片付けられ、恭介の姿はなかった。



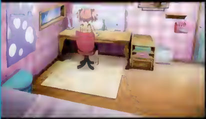
59 既に病院を退院していた恭介の自宅を訪れるさやかは、バイオリンの音を聴いて安心する。



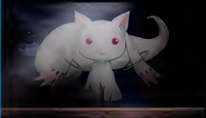
60 そこに杏子が現れ、「アンタなしでは何もできない身体にしてやるんだよ」とさやかを嘲笑う。



61 自分の願いを否定する杏子の暴言に怒りを覚え、言葉を失うさやか。「おまえだけは絶対に、許さない……」。



62 机に向かい宿題をしていたまどかだったが、さやかのことが気になってしまい、全く集中できなかった。



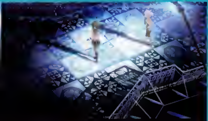
63 窓の外に目をやるとキュゥべえの姿があった。「急いで！ さやかが危ない！ ついてきて！」。

Inside Story

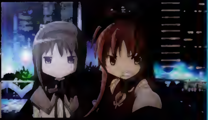
ダンスゲーム
杏子が遊んでいるダンスゲームの筐体には、熊のようなキャラクターが描かれている。これは魔女や使い魔と同じく、劇団イヌカレーがデザインしたものだ。

詢子との話
眠れないまどかが詢子に相談を持ちかける。この親子の間では珍しいことではないのか、ここでの2人は慣れた感じで話をしている。まどかにとっての詢子は、親しいだけでなく頼れる存在として描かれている。

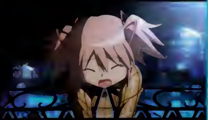
杏子の信条
さやかを否定して「魔法は自分だけのために使うものだ」と言う杏子。彼女がこの考えを持つに至ったのには事情があり、だからこそさやかを放っておけない……。彼女の行動には、実はそんな側面もある。



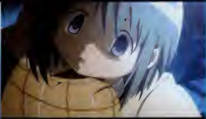
64 高速道路の上にかかる大きな橋。杏子とさやかが決戦の地として選んだのは人の居ないこの場所だった。



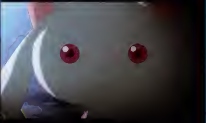
65 変身し、戦おうとする杏子の後ろに、不意に現れるほむら。「美樹さやかには手を出すなと言ったはずよ」。



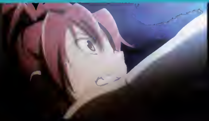
66 激化する対立を見かねたまどかは、思いきってさやかのソウルジェムを奪い、投げ捨てる！



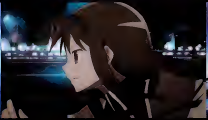
67 突然の行動に「まどか、あんた何てことを！」と怒るさやかだったが、急に糸が切れたように倒れ込む。



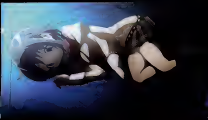
68 「今のはまずかったよ、まどか」と、呆れた様子のキュゥべえ。さやかの身に一体何が起きたのか？



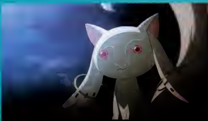
69 杏子はさやかを掴み上げるが、その身体はまるで反応がない。「こいつ、死んでるじゃねーかよ！」。



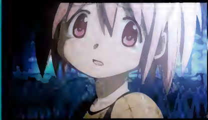
70 さやかのソウルジェムは高速道路を走るトラックの荷台へ落ちていた。それをほむらが必死に追走する。



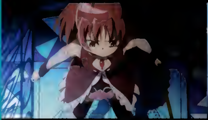
71 その間も依然としてさやかの体はピクリとも動かない。杏子も状況を理解できていなかった。



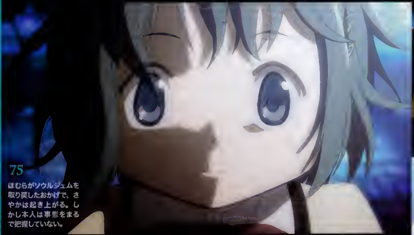
72 そこにあるものはただの抜け殻で、ソウルジェムがさやかの本体だと説明するキュゥべえ。



73 魔女と戦いやすくするために魂を抜き取ったと淡々と解説するキュゥべえに、まどかは言葉が出ない。



74 「それじゃあたしたち、ゾンビにされたようなもんじゃないか！」と、魔法少女の事実を知り杏子は激怒する。



75 ほむらがソウルジェムを取り戻したおかげで、さやかは起き上がる。しかし本人は事態をまるで把握していない。

・・・・・・何？ 何なの？

Inside Story

まどかの私服姿

さやかと杏子が戦おうとしている場に駆けつけたまどかは、テレビシリーズの制服姿とは違って私服を着ている。まどかに限らず、テレビリーズではキャラクターたちの私服姿は杏子くらいしか描かれてこなかったので、貴重な場面と言える。ちなみにまどかのこの服は、キャラクター原案の蒼樹うめがデザインしている。

魔法少女の魂

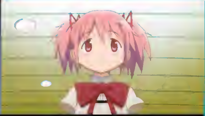
魔法少女の魂は、体からソウルジェムに移されてしまっている。この事実が明らかになったことは、さやかや杏子、そしてまどかたちに、魔法少女という存在やキュゥべえに不審を抱かせるきっかけとなった。しかし、マミでさえ知らなかったこのことを、ほむらはなぜ知っていたのか。

「わけがわからないよ」

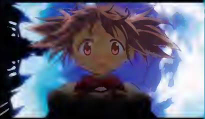
杏子やまどかたちの非難に対して、キュゥべえは「わけがわからないよ」と呆れて見せる。キュゥべえが人間とはまるで違う異質な存在であることを、まどかたちは次第に知っていく。

奇跡の代償

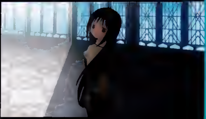
願いの代償を知ったさやかの心は次第に荒んでいく。自分が守ろうとしたものは何だったのか。信念は揺らぎ、怒りの矛先はやがて守るべき者へ向けられていく.



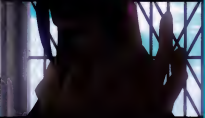
1 魔法少女になると魂はソウルジェムへと移される。その事実を知ったまどかのショックは大きい。



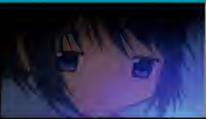
2 「さやかちゃんは、ただ好きな人の怪我を治したかっただけなのに……」と願いの代償を嘆くまどか。



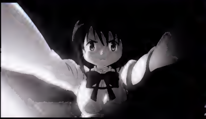
3 どんなにまどかが涙を流しても、さやかを救う手だてはない。ほむらは事実を冷たく言い放つ。



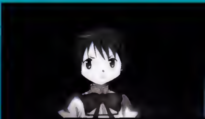
4 「どうしてそんなに冷たいの?」とまどかに聞かれ、ほむらは「人間じゃないから、かもね」と答える。



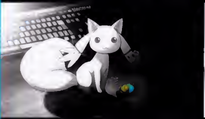
5 手のひらの中にあるソウルジェムを見つめるさやか。いつもの元気はなく瞳の輝きも失われてしまっている。



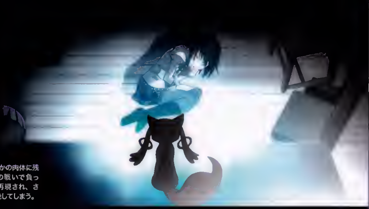
6 昨晩、さやかは契約のことでキュゥべえを問い詰めていた。「なんで教えてくれなかったのよ!?」。



7 しかしキュゥべえは聞かれなかったから、別に知らなければ知らないままでもなんの不都合もないと言い放つ。



8 魔女と戦うには今の状態が最適だと言うキュゥべえ。試しにソウルジェムに触れ、さやかの痛覚を元に戻す。



9 するとさやかの肉体に残る杏子との戦いで負った痛みが再現され、さやかは悶絶してしまう。

君には叶えたい望みがあったんだろう?
それは間違いなく実現したじゃないか

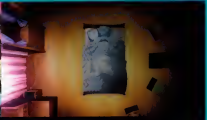
Inside Story

ほむらの言葉

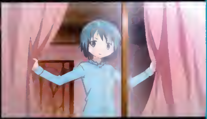
ソウルジェムの秘密を最初から知っていたほむらは、まどかに対して「美樹さやかのことはあきらめて」と、残酷な現実を告げる（ちなみにテレビシリーズだと、ほむらがこの言葉を告げるのはここが二度目になる）。このやりとりでは、「ただ身体を維持するだけでも、ほんの少しだけど魔力を消耗していくの。だからやがてグリーフシードが必要になる」というほむらのセリフも出てくる。これはテレビシリーズの脚本の第0稿にあったセリフで、総集編の制作にあたって戻された形になっている。

杏子の過去

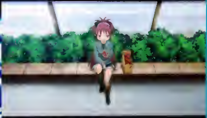
自分がどういった経緯で魔法少女になったのかを杏子が語る。そこで描かれた回想シーンを見ると、杏子の家は両親と妹の四人家族だったようだ。またこの人形劇のような回想シーンは、劇団イヌカレーが担当している。



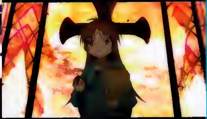
10 ショックから立ち直れず寝こむさやか。「あたし、どんな顔して恭介に会えばいいのかな……」。



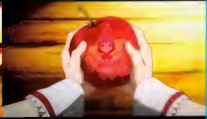
11 そんなさやかの脳裏に誰かからのテレパシーが届く。驚き、カーテンを開けて外を見ると……。



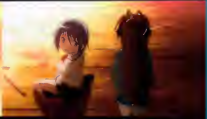
12 マンションの前には杏子がいた。「ちょいとツラ貸しな。話がある」と言い、さやかを誘い出す。



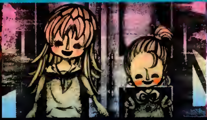
13 杏子が話をするためさやかを連れ出した場所は、街外れの丘の上にある、廃墟と化した教会だった。



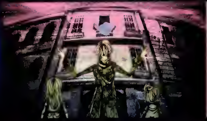
14 杏子に渡されたリンゴをさやかが投げ捨てた途端、杏子はかつてない程の怒りの形相に変わる。



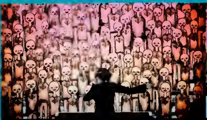
15 食い物を粗末にするなと言い、一呼吸おいて話を始める。「ここはね、あたしの親父の教会だった」。



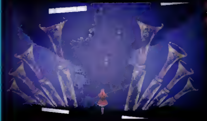
16 杏子の父は正直者で、優しすぎる人物だった。幼き日の杏子と妹も、そんな父を慕っていた。



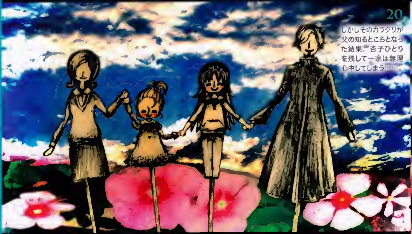
17 ところが、正しさを説こうとするあまり信者の足は途絶えてしまい、一家の暮らしは困窮していく。



18 杏子はキュゥべえに願い、そのおかげで大勢の人々が再び父の話を聞いてくれるようになった。

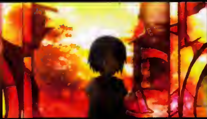


19 父の説法と魔法少女となった自分の力で、この世界を表と裏から守ろうと意気込む杏子。

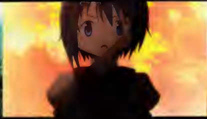


20 しかしそのカラクリが父の知るところとなった結果、杏子ひとりを残して一家は無理心中してしまう……。

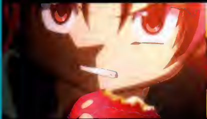
あたしの祈りが家族を壊しちまったんだ



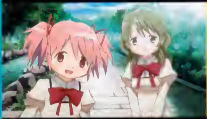
21 杏子が魔法少女となった理由と、その後に訪れた悲惨な末路を知り、さやかは言葉を失う。



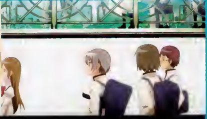
22 さやかは杏子から忠告を受けるが、最初の気持ちを嘘にしないためにも自分のやり方を貫くと答える。



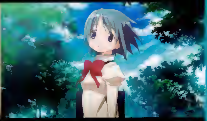
23 そしてさやかは教会から去っていってしまう。杏子はそんなさやかを見つめ、荒々しくリンゴを噛み砕く。



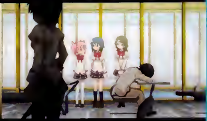
24 翌朝、一日ぶりに登校したさやかを、まどかと仁美が普段通りの明るい挨拶で出迎えてくれる。



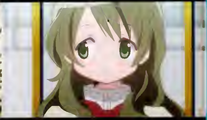
25 通学路には、退院したばかりの恭介の姿もあった。恭介が歩いている姿に仁美も驚いた様子だ。



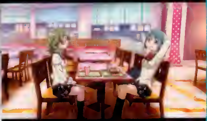
26 恭介が元気になったことが誰よりもうれしいはずなのに、さやかは気まずさを感じてしまう。



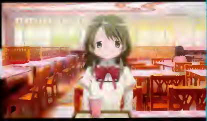
27 教室でクラスメイトに囲まれる恭介。気後れするさやかは、ただ遠巻きに眺めるばかりだ。



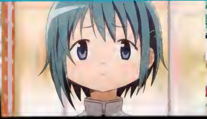
28 そんなさやかの表情を横目で見つめている仁美。何やら、思うところがありそうだが……。



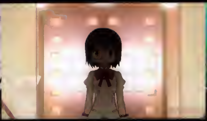
29 放課後、仁美に誘われてファストフード店に入るさやか。「……それで、話って何?」。



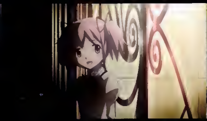
30 「恋の相談」があるという仁美は、今まで秘密にしていたがずっと前から恭介のことを慕っていたと打ち明ける。



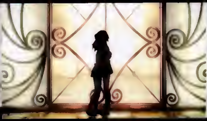
31 明日、恭介に告白するという仁美の言葉に、さやかは自分がどうしたらいいのかわからなくなり……。



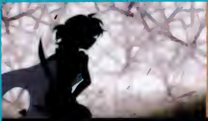
32 さやかは悩みを抱えながらも魔法少女としての使命を全うするべく、魔女捜しに出かける。



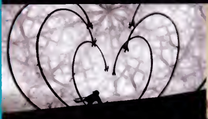
33 「さやかちゃんに、独りぼっちになってほしくないの」。さやかを待っていたまどかは優しく語りかける。



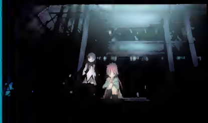
34 ほんの一瞬でも、仁美を助けたことを後悔した自分を責めるさやかを、まどかが抱きしめる。



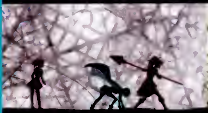
35 まどかに思いを打ち明け少しすっきりしたさやかは、魔女に対し立ち向かっていくが……。



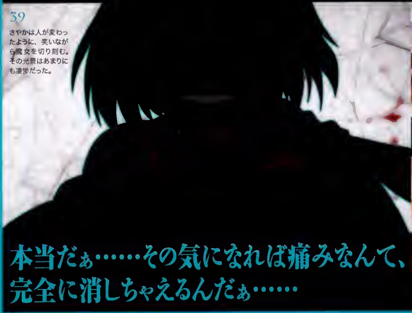
36 だが、四方八方から攻撃してくる魔女に、さやかは次第に追い詰められていってしまう。



37 さやかと魔女の戦いを眺めていた杏子は、最初は獲物を譲るつもりで高みの見物をしていたが……。

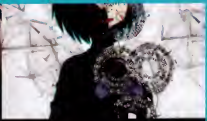


38 杏子はさやかの窮地を見かねて助太刀に入る。ところが、さやかはひとりでやれると助けを拒む。

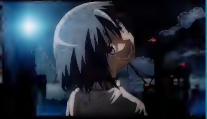


39 さやかは人が変わったように、笑いながら魔女を切り刻む。その光景はあまりにも凄惨だった。

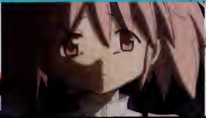
本当だぁ……その気になれば痛みなんて、完全に消しちゃえるんだぁ……



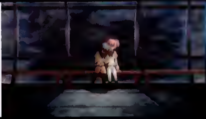
40 「これなら負ける気がしない」。痛みを魔法で遮断したさやかは大事な何かも失ってしまったかのようで……。



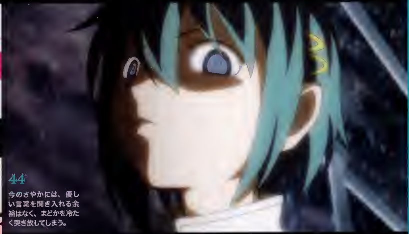
41 魔女が落としたグリーフシードを、杏子へと投げ渡す。「あんたに借りは作らないから」。



42 まどかは、さやかの戦い方も態度もかなり無理をしているように見えて、心配になってしまう。

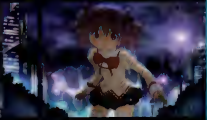


43 「あんな戦い方、ないよ……」。まどかは、見ているだけでも痛いと心からさやかの身を案じているのだが……。

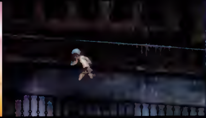


44 今のさやかには、優しい言葉を聞き入れる余裕はなく、まどかを冷たく突き放してしまう。

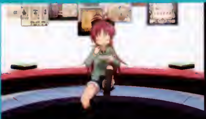
ただの同情で人間やめられるわけないもんね



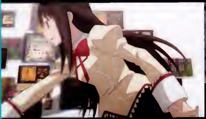
45 さやかの言葉が胸に突き刺さり、まどかは走り去っていくさやかを追いかけることが出来ない。



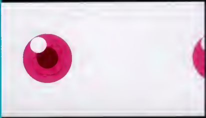
46 雨の中、さやかは涙を流して走る。友達を傷つけてしまったことへの、自己嫌悪を抱きながら——。



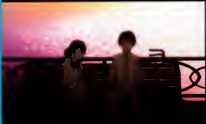
47 その頃、杏子はほむらの部屋に招かれ、ワルプルギスの夜に対抗する策を聞かされていた。



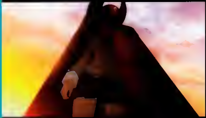
48 この街には来たことのないワルプルギスの夜の出現場所を、なぜか予測出来るほむら。



49 そこへ現れたキュゥべえは、ワルプルギスの夜よりも先に厄介なことが起きると不吉な予言をする。

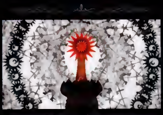


50 夕暮れの公園で、楽しく話しながらいい雰囲気になる仁美と恭介。それを遠くから見ているだけのさやか。



51 2人の様子を見届けて、何もせずその場から立ち去るさやか。もう、後戻りは出来ないのだろうか？

Inside Story



影の魔女

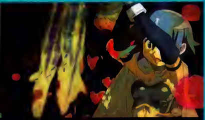
さやかと影の魔女との戦いは、白黒の空間でシルエットのように描かれる。単にこの魔女がそういった結界を作っているというだけなのかもしれないが、さやかの心情にリンクするものが感じられる。また影の魔女の結界内は、まるでニューヨークの自由の女神像のような形をしていて、さやかが戦っていたのは、女神像の右腕のあたりだ。

魔女の音楽

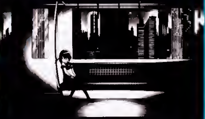
お菓子の魔女と同様に、影の魔女との戦いでも、ドイツ語の歌詞がついたBGMが流れる。劇場版前後編を通して、魔女の音楽に歌詞がついているのはこの2箇所だ。

まどかとの最後の会話

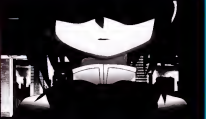
自暴自棄になったさやかは、自分の体が傷つくのも厭わない無理な戦い方で魔女を倒す。そして荒みきったさやかは、友達だったはずのまどかさえも拒絶して、彼女の前から走り去ってしまった。これがまどかとさやかの最後の会話となってしまう。



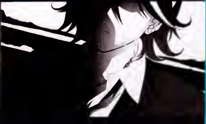
52 さやかの戦いは壮絶さを増していく。怒りのままに剣を振るい、叫びながらひたすら魔女を斬るさやか。



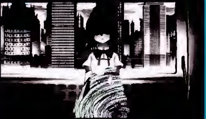
53 魔女狩りを終えて疲れきった様子のさやか。人気の少ない電車の中で、どこからか会話が聞こえてきた。



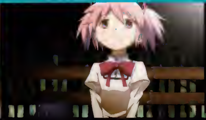
54 それは女遊びの激しいホストたちの会話だった。その軽薄な内容がさやかの癇に障り……。



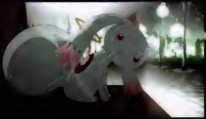
55 「ねえ、その人のこと聞かせてよ」。さやかは虚ろな目でホストたちの前に立ちはだかる。



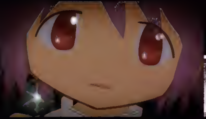
56 「この世界って守る価値あるの?」。さやかの体から黒い光が溢れ出し、全身を覆い始める。



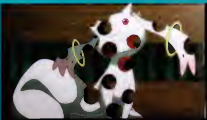
57 さやかを探して歩き回っていたまどか。公園までやってくるが、さやかの姿は見当たらない。



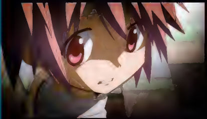
58 まどかの目の前には、キュゥべえの姿があった。「君も僕のことを恨んでいるのかな?」。



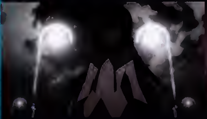
59 まどかはさやかを元に戻せるのならば、自分が魔法少女になってもいいと言おうとするが……。



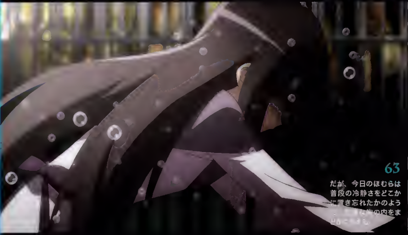
60 その瞬間、何者かの銃撃によって、キュゥべえの体は無数に撃ち抜かれ蜂の巣になってしまう。



61 突然の出来事に驚いたまどかが振り向くと、そこに立っていたのは変身したほむらだった。



62 手に拳銃を持ち、肩で息をするほむら。彼女がキュゥべえを撃ったのだ。そしてまどかに忠告を繰り返す。



63 だが、今日のほむらは普段の冷静さをどこかに置き忘れたかのように、まどかに胸の内をまくしたてる。

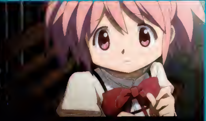
勝手に自分を粗末にしないで、
あなたを大切に思う人のことも考えて

Inside Story

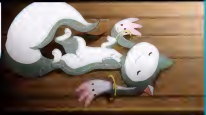
犬の魔女の使い魔
さやかが八つ当たりのように倒していくのは、犬の魔女の手下。その主は、愛されたいと願いながらも愛されなかった魔女。どことなく今のさやかと重なるものを感じる。

ホストたち
疲れ果てたさやかが、電車の中で耳にしたホストたちの会話は、脚本の虚淵玄が実際に耳にしたやりとりが元になっている。また短い出番ではあるが、飛田展男と三木眞一郎というベテラン声優が起用されている。

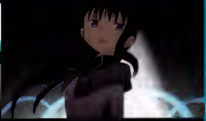
ほむらの心情
キュゥべえを撃った後のほむらは、とうとう感情を抑えきれなくなり、まどかに感情をむき出しにして詰め寄る。これまでは冷静にまどかと接してきたほむらが初めて弱さを見せた場面だ。またそうしたやりとりの中で、まどかは「わたしたちはどこかで、会ったことあるの?」と尋ねる。まどかも、ほむらの行動には何か理由があることに気づき始めたようだ。



64 ほむらの涙を見て、まどかの脳裏にも一瞬何かが蘇る。「どこかで、会ったことあるの?」。

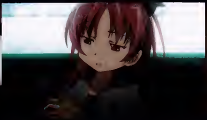


65 まどかがその場を立ち去った後、死んだはずのキュゥべえが現れほむらに話しかけてきた。

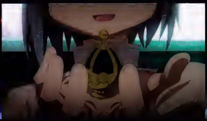


66 ほむらの能力が時間操作だと指摘するキュゥべえ。ほむらはインキュベーターに思い通りにさせないと告げる。

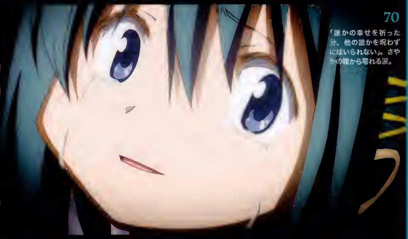
67 さやかは明かりの消えた駅のホームにいた。そこへやってきた杏子は、さやかを見つけて安堵する。



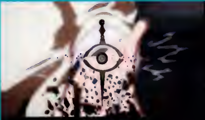
68 杏子の表情にはもう、出会った頃の刺々しさはない。さやかの身を本当に心配しているのだ。



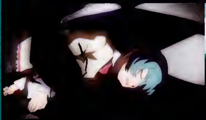
69 さやかが杏子に見せたソウルジェム。それは輝きを失くしすっかり黒く染まりきってしまっていた。



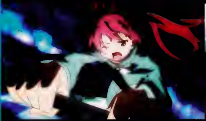
70 「誰かの幸せを祈った分、他の誰かを呪わずにはいられない」。さやかの瞳から零れる涙。



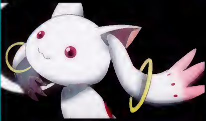
71 さやかの涙が落ちるのと同時に、ソウルジェムがひび割れて中からグリーフシードが出現する。



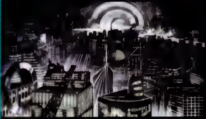
72 グリーフシードが孵化し、魔女が現れるその勢いで、魂が抜けたさやかの体も吹き飛ばされてしまう。



73 凄まじい奔流に弾き飛ばされながらもなお、さやかの名を叫び続ける杏子。その思いは届くのか?



74 ついに本性を表すキュゥべえ。「やがて魔女になる君たちのことは魔法少女と呼ぶべきだよね」。



75 キュゥべえが見下ろす街の一角では、魔女化したさやかの魔力が暴走しようとしていた……。

あたしって、ほんとバカ

Inside Story

インキュベーター

ほむらはキュゥべえのことを「インキュベーター」と呼ぶ。ちなみに英語の「Incubator」には、日本語で孵卵器（卵を孵化させる機械）という意味がある。

「あたしって、ほんとバカ」

テレビシリーズ第8話のサブタイトルにもなったさやかのこのセリフは、そのときのさやかの表情と合わせて印象に残る。以前は「後悔なんて、あるわけない」と言っていた彼女は、このときに一体何を思ったのだろう。

前編の終了

砕けたさやかのソウルジェムからグリーフシードが生まれ、キュゥべえが「やがて魔女になる君たちのことは魔法少女と呼ぶべきだよね」と語る……という衝撃的な場面で前編は終了する。前編の序盤ではマミが、中盤から終盤にかけてはさやかと杏子が主に描かれていて、劇場版前編はこの3人の物語と言ってもいいだろう。

メインキャストが勢ぞろい
「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［前編］始まりの物語」
初日舞台挨拶

劇場版
魔法少女
まどか☆マギカ

2012年10月6日『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［前編］／始まりの物語』が上映された東京・新宿バルト9にメインキャスト6人が勢ぞろいし、初日舞台挨拶が行われた。

鹿目まどか役の悠木碧は、魔法少女の魂「ソウルジェム」を首から下げ、黒とピンクをベースにしたシックな装いで現れた。「私にとって、まどかという存在と『魔法少女まどか☆マギカ』という作品は愛おしい存在でした。テレビシリーズでアフレコをしているときは、こうして劇場版で再び、まどかを演じることができるとは思ってもいませんでした。もう一回焼き直したわけではなく、新しく再構成した作品になっています。みなさんに見ていただけるとうれしいです」と緊張気味にコメントした。

暁美ほむら役の斎藤千和はブラックをベースにしたカジュアルなワンピースでお目見え。「この作品は少しずつ階段を上っていって……たまにボーンと跳ねあがったときもありましたが(笑)、みなさんの応援があって、ここに私たちもやってくることができました。テレビシリーズのときからすごく大きな反響でファンのみなさんの熱意を感じていたんですけど、劇場版でもう一度アフレコすることで、みなさんからいただいた愛に、恩返しできたんじゃないかなと思っています」と思い入れたっぷりに語ってくれた。

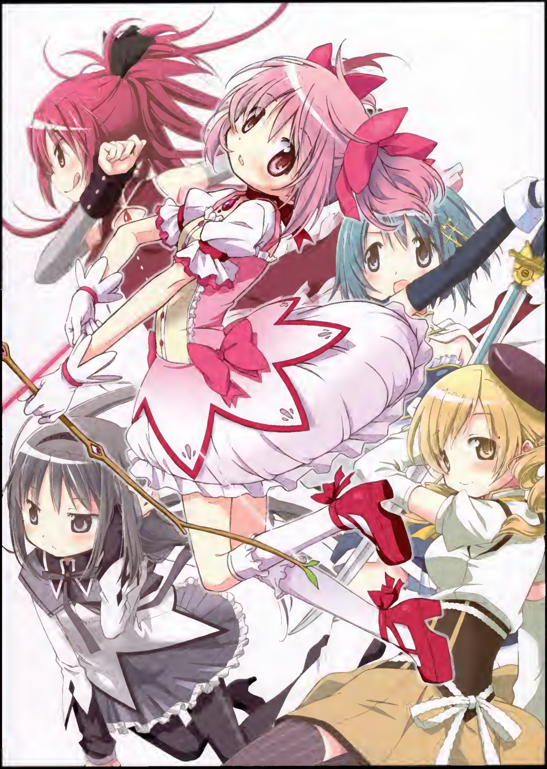
美樹さやか役の喜多村英梨はゴシック風のドレスに身を包み登場。作品の広がりを振り返りながら、語ってくれた。「テレビシリーズからご注目いただいたおかげで、『魔法少女まどか☆マギカ展』が開催されたり、コンビニエンスストアに行けば『まどか☆マギカ』グッズが並んでいたり、ゲームにもなりましたし……テレビシリーズ放送後もさやかともずっといっしょに居られることができました。あらためて、みんなとそろってこの大きな作品にもう一度挑むことができて、うれしいし、緊張もしました。千和さんが『劇場盛り』と言っていましたが、劇場版ならではの演技をとくとご覧いただけたらと思います」。

巴マミ役の水橋かおりは、マミさんを思わせる、かわいらしい帽子とドレッシーなファッションで現れると、劇場版の企画を知ったときのことを思い出しながら、懐かしそうに振り返ってくれた。「どれくらい前のことだったんだろう。『映画にしたいんです』とお話を聞いたときに、みなさんといっしょに観ることができるのはうれしいな、と思ったんです。私もいまは壇上にいますが、できれば客席に行って、みなさんといっしょに観てみたいと思っています」。

佐倉杏子役の野中藍は、杏子のテーマカラーを思わせる、赤系のキュートな服装を披露。劇場版のアフレコ現場を思い出しながら笑顔を浮かべる。「人気作品になっているということで、劇場版のアフレコ現場はプレッシャーを感じました。でも、もう一度杏子を演じられるのがうれしかったです。今日はみなさんに見てもらえるということで緊張と不安もありますが、最後まで余所見することなく、楽しんでいただけたらうれしいです」

キュゥべえ役の加藤英美里は、どことなくキュゥべえの瞳を思い出させるモノトーンのワンピースをまとって姿を見せる。そして、マスコット的なキャラクターであるキュゥべえを演じる難しさを正直に語ってくれた。「劇場版になると聞いて、うれしい反面困ったなと思った気持ちもありました。キュゥべえという役柄はすごく難しい一面がありまして、悩んだ部分もあったんですが、ストーリー自体はすばらしいものなので、世界観を壊さないように、みなさんに楽しんでもらえるようにがんばりました。『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』は一部だけを録り直すのではなく、ほぼ全部を録り直したんですよ。だから、新たに作り直すというかたちで、テレビシリーズとの違いもところどころありますので、みなさまぜひ、そのあたりもご覧になっていただけたらと思います」。

劇場に満員の観客は、キャストのコメントに歓声を上げて応える。フォトセッション中は水橋かおりのセリフにあわせて、観客が絶叫。「ティロ・フィナーレ！」の声とともに締めくくられた。



STAFF & CAST INTERVIEW

スタッフ&キャストインタビュー

『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』蒼樹うめ描き下ろしキービジュアル
イラスト：蒼樹うめ

音響監督　鹿目まどか役

鶴岡陽太×悠木碧

鹿目まどかという、最後まで変身しない魔法少女を演じた悠木碧。
アフレコ当時のことを、音響監督の鶴岡陽太と共に振り返ってもらった。

小学5年生の声優デビュー そのときの思い出は……？

——まずは『まどか☆マギカ』以前のお話からうかがいたいのですが、お2人が最初にお仕事でご一緒になったのは『ダンスインザヴァンパイアバンド』のときでしょうか？

鶴岡　その前、もっと昔に『キノの旅』という作品があって。あのときは何歳だった？

悠木　小学5年生くらいです。

鶴岡　そのときは完璧に子役で、声変わりも当然していないから、今見ると「誰？」って(笑)。聴いてもわからないと思いますよ。

悠木　あれが私にとっても、初めてのアニメ作品だったと思います。

鶴岡　なのに、すごいセリフ量で。

悠木　優しい国のサクラちゃんというキャラだったんですけど。

——悠木さんは、そのときのことを覚えていらっしゃいますか？

悠木　スタジオの全部が大きかったという印象だけが残っています。そして、鶴岡さんが監督なんだと思っていました。ガラス越しにいっぱい人がいるのが見えるけど、みんな何をしているんだろう？　って。それくらい、何もわからない状態だったんですけど、とても楽しかったです。

鶴岡　その作品には子役があと何人か出ているんですけど、悠木は本当に子役らしい子役というか、硬い感じでしたね(笑)。その後が『ヴァンパイアバンド』のオーディションだよね。きっとそのときはもう、大人になっていたんだろうけど。

悠木　高校生でしたね。イベントの告知用ナレーションで一言「さあ、わらわと踊ろう」というセリフを録るときが鶴岡さんとの再会で、オーディションはテープでした(笑)。

鶴岡　その一言で、声を張ったらガラガラになっちゃったんだよね。

悠木　全身全霊ではあったんですけど、自分の体との付き合い方が学べていなかった時期でした。なんというか、申し訳ないです……。

鶴岡　……という子役時代と、超新人なころを見てきました(笑)。

悠木　今も大して変わってないんですけど、ずっと面倒を見ていただいて、今の私があります！

オーディションで作る 自分だけのストーリー

——『まどか☆マギカ』のオーディション当時の様子やそのときの出来事は覚えていらっしゃいますか？

悠木　鶴岡さんだったら、最初は自分のやりたいようにやってみたとしても、それが違っていたらちゃんと指摘してくれる方だと思うので、そのときも自分が一番かわいいと思うまどかができて楽しかった記憶があります。まどかと一緒に、キュゥべえも受けていたんですけど、キュゥべえは「バカっぽすぎる」と言われて(笑)。

鶴岡　キュゥべえは憎まれてナンボ

のが良かった」（鶴岡）

だから、愛されても困るだろう、と（笑）。

悠木　あのときはキュゥべえが悪者だって知らなかったんです。

鶴岡　きっと小動物像の黄金パターンをやったんじゃないかなと思いますね。でも、みんなオーディションのときは、あんな話だとは思わないでやっていたんじゃない？

悠木　一応、シナリオチャートみたいなものはもらっていました。「3話で黄色が死ぬ」とか「4話から赤いのが出てくる」とか書いてあって、「最後はピンク消えるの!?」みたいな（笑）。あとは、シャフトさんが作るということで、絵はかわいいけど生々しくやったほうが心に残るものになるんだろうなという、ぼんやりした外観は見えていました。

──鶴岡さんはそのときの悠木さんをどうご覧になっていましたか？

悠木　ああっ、聞くのがこわい!!（笑）

鶴岡　基本的に終わった後だとオーディションのことって何も覚えていないものなんですけど……。悠木はわりといつも、自分でストーリーを作るんですよね（笑）。

悠木　そうですね。「ここに至るまでの話」を勝手に妄想してくるっていう。

──『まどか☆マギカ』のオーディションでは、どんな自分ストーリーを作っていたんですか？

悠木　キャラクター全員分の台本があったので、ぼんやり薄暗い空気のある話なんだなというのは何となくわかっていました。でも、まどかは何もわかってないんだなあ……ということを基軸にしつつ、「この人からどんなことを言われたのかな？」というのは考えていました。

鶴岡　でも本当は「クラスのみんなには内緒だよ！」みたいなのがやりたかったんじゃないの？

悠木　オーディションのときは、そんなこともなかったですね。まどか役に決まって、アフレコが3話くらいまで進んでから「あ、普通の魔法少女もやりたいな」と思うようになりました（笑）。魔法少女にすごくなりたかったのに、なってみたら一度も変身しないのはどういうことだろう!?　って。

鶴岡　そうだよね、魔法少女がやりたかったんだよね。

悠木　でも、ほかの作品ではないような、新しい、現代の魔法少女になれた気はしています（笑）。

まどかのままでいられるアフレコ現場の環境作り

──テレビシリーズのアフレコについても振り返っていただけますか？

鶴岡　僕らは最初からシナリオを全部読んでいて、それでも虚淵（玄）さんという時点で想定を思いきり凌駕されるだろうという覚悟をもって臨んでいたんだけど（笑）、みんなは戸惑いながらやっていたのが、きっとよかったんじゃないかな。

悠木　そうですね。毎回、続きを知りたいけど知りたくないというような話をキャストみんなでしていて、それが実はキャラクターともマッチしていたのかなという気もしています。それと、私がそのまま「まどか」であることを、みんなが許してくれる環境であったと思うんです。『まどか☆マギカ』の現場に来たら、もう悠木碧じゃなくてまどかのままでいいですというくらい、周りがすごく私を気遣ってくださって、その愛情あってまどかのままでいられたからこそ、最後まで演じきれたかなという気がします。

鶴岡　キャスティングという部分でも、悠木がまどかであれば、周りは何とかしてくれそうなメンバーで、というのは当然考えるからね。実際、斎藤（千和）にはよく面倒を見てもらっていたし、喜多村（英梨）もよくやってくれていて。

悠木　劇場版のアフレコのときも、申し訳ないほど、そんな感じだった気がします。

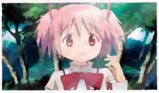
鶴岡　そこから出てきたものが、僕のイメージ通りになっていなかったのがよかったなと思います。「想像通りだよね」というものができ上がっちゃうのが一番つまらないんですよね。『まどか☆マギカ』の場合、我々の当たり前の想像からはすごく離れたものができて、びっくりしました。そういう意味では、みんなが個々のパフォーマンスを出してくれたんじゃないかと思います。

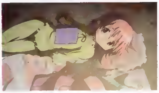
──やはり想像を超えた演技をしてもらったほうが、ディレクションしていても手応えが感じられるということでしょうか？

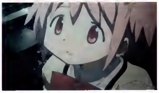
鶴岡　そのほうが面白いですね。「ひっでーな！」でもいいんですよ。すごくひどいのが出てきたら、その真逆をやればいいんだというのがよくわかるので、中庸のものよりいいような気がします。中庸のものって、えてしてOKになりやすいから、怖いよね。罠だよね。それで不満があるかといえば、そんなに不満はないけど……っていう。

悠木　なるほど……。それは考えたこともなかったです。

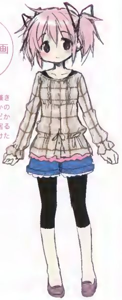
鶴岡　悠木の場合は話を作ってきてる







「我々の当たり前の想像からはすごく離れたものができた



私服設定画

劇場版で新たに描き起こされたまどかの私服。前編でまどかがさやかたちが居る跨道橋に駆けつけた際に着ている。

から、それはいつも楽しく拝見しています(笑)。

悠木　そうなんですね！　これからもがんばって話作ります(笑)。どの作品もオーディションに落ちると、3日間はご飯が食べられなくなるくらいショックだけど、話を作るのは大好きなんです。

鶴岡　どっちかだよね、ホームランか三振か(笑)。

悠木　私がバットに当てるかというより、向こうから当ててもらえるかだと思うんですけど。

鶴岡　いいんじゃないですか、常にフルスイングで。

――テレビシリーズのまどかの演技で印象的だったことは？

鶴岡　まどかは途中からずっと泣いてばかりでね、これはかわいそうだよなというか、しんどいよね。発散もできないし、たまる一方で。

悠木　そうなんです。最後の最後で発散できましたけど(笑)。

鶴岡　ずっと毎回クヨクヨして、大変だなって。11話とか、よくできたと思う。

悠木　ありがとうございます!!　まさか、こんなところで褒めていただけるとは……！(笑)

――およそ2年半越しの褒め言葉をいただきましたね。

悠木　11話をやっているときには、「キュゥべえを敵視してはいけない」というディレクションをいただいて。いつの間にか自分がまどかになりすぎていて、「もう、まどかはそういう域じゃないだろう」と言われたときに「そうだ、まどかに戻らなきゃ！」と思う瞬間があって。

鶴岡　悠木はやっぱりキュゥべえが憎かったんだ(笑)。

悠木　あの瞬間はキュゥべえが本当に憎くて、「あなたのことなんか信じられるわけないでしょ！」って心の底から出てくるような状態でテストに臨んだんですけど、「そんなに憎まなくていいと思う」と。まどかはもはや、この生き物に何の感情もないってことを諦めきっているんですよね。そんなことに気づきながらの11話でした。

尋常じゃないプレッシャーを“劇場盛り”のエネルギーに

――劇場版前後編で再アフレコするということについては、どのように思われましたか？

鶴岡　テレビシリーズをやっていると、あまり最初のほうから固めすぎてしまうと可能性の膨らみがなくなってくるということもあるので、いろいろトライしたり、修正したりしながら、だんだん固めていくんです。そうして改めることは改めながら半分くらいまでいって、その辺りで番組としてのベストなパフォーマンスができるかなという感じになってくるものなんですね。それでいうと劇場版は最初から最高のパフォーマンスが出せているはずなので、それだけでもよかったんじゃないかなと思います。

悠木　特に私はブレブレだったので、通してやれてよかったです。それがどういうふうにみなさんの目に映ったのかな？　というのは、ドキドキしながらでしたけど。

鶴岡　いやあ、ちゃんとつながってましたよ。

悠木　現場のみなさんは「進化した」と言ってくださったんですが、見ている方がどんな風に感じたのかはわからないので……。

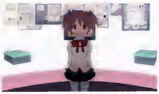
鶴岡　怖いねえ(笑)。

悠木　テレビシリーズのときは、こんなにもたくさんの反響をいただくような作品になるとは思っていなくて。でも、どの作品も「革命になれ」と思って作られているから、賛否両論が出るくらいの覚悟でやっているんですけど、それが「みんなに受け入れてもらえたので映画化します」となったときに、「ここからは賛否両論あってはいけない」と思ってしまって。

鶴岡　テレビの場合、結果が出るに越したことはないけど、1週で結果を出す必要はそんなにないと思うんです。シリーズということでのトータルの結果が出ればいいかなと思っているので、いろんなチャレンジやトライはテレビのほうができますよね。映画の場合は「ちょっと来週考えようか」というわけにはいかないので、外せないし、間違えられない。役者のほうから見たらきっと、そういうフラストレーションがあるんだけど、それを乗り越えていくのが長尺に求められる技量だと思う。

悠木　でも、メインで劇場版をやらせてもらうのが初めてだったし、賛否両論が怖いなと思いながらだったんですけど、ちーさま(斎藤千和)とハンバーグを食べに行ったときに「ちーさま、私、何かのプレッシャーに押しつぶされてハンバーグが出そうです」って言って(笑)。それで「ハンバーグ出すくらいならエネルギーにしないともったいないよ」という話になり「“劇場盛り”やろうぜ！」と、ちーさまが言ってくださったんです。

鶴岡　そうやって「劇場だから盛っていこうぜ」というのは昭和のフィーリン



わかったからこその『まどか』をやろうって」(悠木)

グだよね（笑）。

悠木　そうなんですか？

鶴岡　「劇場だから行儀よくしようぜ」というのが最近のフィーリングじゃないかなと。自分たちはどうしても「劇場だから濃いめにしないと伝わらないだろ」ってなるけど。

悠木　私は、その「濃いめにしないと伝わらない理論」で「なるほど！」と思ったんです（笑）。現場で鶴岡さんに「劇場盛りしないと絶対それ伝わらないだろ。もったいない、薄くなっちゃうぞ」と言われて、もう1回、先の展開がわかったからこそそのまどかをやろうと思って、ちょっと吹っ切れたんです。

——お2人とも、劇場版では「失敗するわけにはいかない」という思いが、特に強くなっていた？

鶴岡　だって、お金を取って観に来てもらうわけですから、どんな形でもいいからお客さんに楽しんでもらわないといけないですからね。

悠木　しかも、テレビシリーズが面白いって言われているから観てみようという方もいらっしゃると思うので、そういう方たちをがっかりさせてしまうようなことになってしまったら怖いなと思って。それに、「テレビシリーズはDVDを買うくらい好きだったのに、劇場版がこれかよ！」と言われたらどうしようって。でも、劇場版前後編があったからこそ、『まどか☆マギカ』を好きだという方が増えたのも絶対に事実だと思うから、できてよかったなと思います。

鶴岡　確かに、つないで初めて意図が見えるみたいなこともありましたね。10話みたいな話は、単独で放送してもなかなか伝わりにくいけど、あれが長編の中に入ることで、もともとの持っていた意味がすごくわかるようになって。

——そのテレビシリーズ10話に当たるパートのみ、劇場版での再アフレコが行われませんでしたが、何故そうなったのでしょうか？

鶴岡　いろんな理由づけはできるけれども、これは二度と録音したくないなと（笑）。というのは、本当にテレビシリーズ以上のことができないんですよ。偶然の産物というところもすごくあるし、狙ってできる技でもないし、大変なものができたなと思っているので、僕は「総集編で新録を」といわれたところから、「10話だけは二度と録りたくないんです」って。「これ以上のものはどこを叩いても出てきません」というのは、かなり明確にお願いをして、みなさんに意図を汲んでいただいて。

悠木　確かに、同じものをもう1回しろと言われたら、別の形で最高に素敵なものは作れないといけないのかもしれないけど、この形をもう一度出せと言われるとすごく難しいなと思います。私みたいにまだ若いのが「これ以上、できません！」だなんて絶対に言えないと思うので、別な形の最高値を出せるようにがんばりますけど、あの形の最高潮をもう1回出せと言われたら、もう時間を戻すしかない。「ほむらちゃん、来て！」って（笑）。

鶴岡　10話は、例えば狙って作るとしたら、1シーンずつものすごく極端に変えていくとかいう方法はありますけど、そうやって積んでいったものって狙いがすごくよくわかるから、あざといじゃないですか。

悠木　そうですね。

鶴岡　本当は考えて構築しないとできないようなものが、自然にフッとできるなんてことは、非常に稀有じゃないですか。いっぱいいっぱいだった悠木とか、いろんなことが含まれて、10話のあの感じが生まれて。これはこちら側の都合だから、そんなにお客さんに斟酌してもらうものではないけれども、こういう形でできるというのはあまりないことなのでね。意味合い的にも、本編の流れからどれだけここのパートが浮くか、遊離できるかというのがあって、新房さんの狙いはまさしくそういうことで。本編とはつながらない、別次元のようになったほうがいいという新房さんの作家的な狙いと、僕の「二度と録音したくありません」という（笑）、現場的なニーズがとてもマッチして、意図としてもすごく生きていると思います。

——劇場版後編のラストにあった予告映像。こちらを収録してみての感想はいかがでしたか？

悠木　なんだか悪者みたいでしたね、まどか（笑）。「ちょっと概念と化したら、何が正義かわからなくなっているんじゃなかろうか？」みたいな予告なんですけど、正直な話、私も全然よくわかっていないです（笑）。なので、予告を観ただけでは、何が起こっているのかみなさんはもっとわからないだろうなと思います。

鶴岡　まどかが出ているっぽいということだけはわかったよね。何なら、「タイトルどうするの？」みたいな話もあったけど。

悠木　そうなんですよね。完全なる『ほむら☆マギカ』になる可能性もあったんじゃないかって（笑）。

鶴岡　みんなもういないし、まどかは概念だから。

悠木　なので、ほむらちゃんが新しい魔法少女のストーリーを作りつつ、まどかが説明キャラクターみたいな感じで出てくるのかな、というくらいしか私は想像ができないです。もしくは、まどかがラスボスとか？　でも、まどかが元気そうで何よりだなという予告でした（笑）。

——悠木さんの声優デビューから超新人時代をご覧になってこられた鶴岡さんは、『まどか☆マギカ』を経た今、悠木さんにどんな印象を持っていらっしゃいますか？

鶴岡　とはいえ、まだ新人は新人ですからね。そんなに多くを求めても……という気はしますが、変にまとまっていない分、伸びしろはあるんじゃないか——ということにしておきましょうか（笑）。

悠木　ありがとうございます!!　これからもがんばります!!

PROFILE　鶴岡陽太

つるおか・ようた／近年携わった主な作品に、『〈物語〉シリーズ』、『Free!』、『ファンタジスタドール』、『たまこまーけっと』（いずれも音響監督）など。

PROFILE　悠木碧

ゆうき・あおい／プロ・フィット所属。近年の主な出演作品に『戦姫絶唱シンフォギアG』（立花響役）、『イナズマイレブン GO ギャラクシー』（森村好葉役）、『ポケットモンスター ベストウイッシュ』（アイリス役）など。

「先の展開が

音響監督　暁美ほむら役

鶴岡陽太×斎藤千和

テレビシリーズから劇場版へ。孤独に戦ってきた暁美ほむらをどのように演じてきたのか、キャストの斎藤千和と音響監督の鶴岡陽太がアフレコ秘話を語る。

鶴岡音響監督による「斎藤大人化計画」とは？

――お2人がご一緒にお仕事をされた最初の作品というと、『LAST EXILE』になりますか？

斎藤　だと思います。あのころはレギュラー2本目のド新人でした。というか、ヒト以前のサルでした(笑)。

鶴岡　だから『SAMURAI-7』くらいでやっと「新人」になったという感じでしたね。

斎藤　最初はもう、とにかく頭と勘が悪くて、鶴岡さんの言っていることがわからなかった。

鶴岡　でもだいたいみんな、自分の指示は「わからない」って言うから。

斎藤　それにしても、「え？　わからないです！」って、何度も質問していた記憶があります。

鶴岡　そんなことも含めて、当時は粗削りというか、びっくりするくらい野性的でした(笑)。まあ、全力だったんだよね？

斎藤　そうですね。周りも大先輩ばかりだったから、みなさんに支えてもらって、という感じで。

鶴岡　とにかく声がバリッと出ていたので、その後もいろんな作品をやってもらっているけど、やっぱりそのときの印象が強いですね。

――その後も『ケロロ軍曹』などで元気な役を演じられている印象の強い斎藤さんが、ほむらのような役を演じられることはテレビ放送当時は新鮮だったように思います。

鶴岡　まあ、でも、歳を重ねるのと共にある、役者としての間口の広げ方のひとつとしては、正統な進化かなとは思っています。

斎藤　確か、あの当時は鶴岡さんに「斎藤大人化計画」と言われていました。それまでは声質もあって、三姉妹でいったら一番下、学年でいったら一番下の一年生、という役が多くて、大体いつも同世代の人たちが三年生をやっている中、私は一年生でした。なので、大人の声というか、年齢に相応した芝居にも挑戦していこうというのがあのころのテーマになっていましたね。

――『まどか☆マギカ』の前には、同じシャフト制作・新房昭之監督作品の『化物語』で戦場ヶ原ひたぎ役を演じられました。

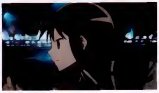
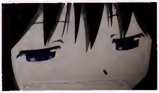
斎藤　戦場ヶ原も『化物語』の1話とかはすごく声が細いですよ。今のほうが低い音が安定して、出しやすくなっているような気がします。

鶴岡　だから、ガハラさん（戦場ヶ原）があってのほむらだったということで……。

斎藤　ほむら役については、鶴岡さんと新房さんからは「こういう役は、戦場ヶ原ひたぎで最近やったばかりだし……」みたいな感じでしたよね(笑)。私もほむらを始めたときは、わりと「ひたぎに似ないように」という意識もありましたけど、今はもう全然別物になりましたね。

鶴岡　今は違うね。特に、ガハラさ

いました」（鶴岡）

んが今よりも下がった声質の演技になったから、ほむらとははっきりと違っています。

斎藤　私があまり、プランを綿密に練ってお芝居を始めるタイプではないから、最初はフワフワして、少し安定しないんですよ。だからそこはもう、鶴岡さんに言ってもらったことを信じてそのまま。

鶴岡　でも今はもうだいぶ定着したよね。ああいうキャラクターを演じるのって、もはや意外じゃないでしょ?

斎藤　そうみたいですよ。ああいう役のほうが「斎藤千和のイメージ」みたいな捉え方をされる時もあります。ちっちゃいキャラクターを演じたら、「へえー、ちっちゃいのもやるんですね」って。ほむら役で私を知った人には、そういう印象になるみたいです。

言われて改めて気づいた「メガネほむら」の存在

――『まどか☆マギカ』のテレビシリーズで、斎藤さんの中でほむらのキャラクターが固まってきたのはどの時期だったんでしょうか?

斎藤　私の場合は、6話～8話くらいだったと思います。私はオーディションのときも、あまり資料を読み過ぎない派で、アフレコに入るときも先入観を持たないほうがいいタイプなんですね。なので、勘というとちょっと乱暴なんですけど、そのときに私が感じたものをそのまま素直に出していたので、それが何となく符合し始めたのが6話くらいからで、「あー!」と思った瞬間があったのは8話ですかね。キュゥべえを蜂の巣にした後のまどかとのやりとりで、「待って! まどか!」と声をかけるんですけど、言いたいことがいっぱいありすぎて、彼女は大きな声を出せないんですよ。一生懸命、声を出した後に、その場にへたり込んじゃう。そのシーンは映像を見ていても、彼女の思いをすごく感じました。だから10話も、私の中ではブレとか難しいとか感じたことなく、わりと素直にできましたね。

鶴岡　そうだね。10話は、理詰めに考えてたらむしろできないもんね。

――10話では、それまでとはまったく印象の違うほむらが登場したので、演じる側としても戸惑われたのではないかと思ったのですが……。

斎藤　私は特に何も考えていなかったので。あまり変わった気もしていなかったんですよね。確かに見た目は違うけど、本質というか、もともとの真ん中のところは、ああいう気持ちでずっとお芝居していたので。だから、みなさんが「全然違う」とおっしゃってくださったけど、そんなに変えたつもりもないし、わざとおとなしい風にしたつもりもありませんでした。ここ最近のゲーム等のいろいろな収録で「メガネほむら」を演じるときには、むしろ「どういう感じで演じたっけ?」って迷うこともあります(笑)。

鶴岡　そうだよね。「メガネほむら」というキャラをやったという意識は、本人はあまりないんだよね。

斎藤　たまたまメガネを掛けていただけで、ほむらを演じているということは変わらなかったから、急に最近「メガネほむら」と言われるようになったことで、「そうか、みなさんの中ではそういうイメージなんだ」というのを初めて知りました。

――劇場版前後編で再アフレコをした中で第10話にあたるパートのみはテレビシリーズの音声が使われていますが、やはりその部分を再アフレコするのは難しかったということですか?

斎藤　たぶん、その話は鶴岡さんにもしましたよね。

鶴岡　とにかく、これ以上のパフォーマンスというのは、ちょっとできる気がしないなと思って。

斎藤　このお仕事をしていると、たまに自分の置かれている状況と、そのとき演じている役のセリフや状況がジャストミートすることがあるんですよ。別に私自身がああいう重いものを背負っていたわけではないですけど(笑)、たまたま自分がそのとき置かれている状況があまりよくなくて、そういう自分の鬱屈したものが、ちょうどあそこで10話のほむらにジャストミートして。そういうときって、私は基本演じている間のことを覚えていないんですよ。いつもあまり覚えていないタイプではあるんだけど、ほとんど記憶していないという(笑)。だから、鶴岡さんにも素直に「10話をもう一回やれる自信はないし、なぞったとしても正直、あれ以上のものは出せないと思います」みたいなことを話しました。

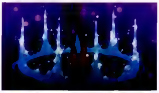
鶴岡　録音しているときの感触も、本当に「どうしちゃったの!?」という感じだったので、これは再現するのはもちろん、新たにアフレコしても無理だろうということになりましたね。

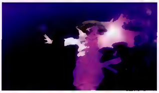
イベントで盛り上がるセリフが、ほむらだけない!?

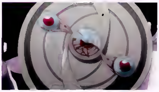
――全体としては再アフレコが行われましたが、斎藤さんはどのような気持ちで臨まれましたか?

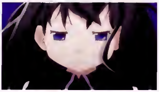
斎藤　最初に「同じものがいいですか? それとも、違うものがいいですか?」み

「10話は、新たにアフレコしても無理だろうと思









たいなことを、みなさんにお聞きしたんですよ。そうしたら、せっかく新しいものを録り直すわけだから、同じものを出してもしょうがないし、じゃあ、より劇場で観てガツンと来るようなお芝居にしてみようかということになって。だから私も、「わかりやすい」とはまた違うんですけど、「知ったからこそできる」というお芝居の仕方に変えてあるので、テレビシリーズと見比べたときに「全然違う」とみなさんに思ってもらえるようなものを、あえてちょっと意識してみました。そうすると、テレビシリーズとまったく同じ10話が、逆にすごく引き立ちますからね。

鶴岡　劇場版に関して言えば、みんな一通りやり終わっているわけだから、ある程度の狙いなり考えがあってできていると思うので、よりドラマチックにはなりますよね。

斎藤　あと、テレビシリーズのアフレコで絵がなかったところにも、積極的にアドリブを入れました(笑)。

鶴岡　そうだね。アクションシーンは濃くなったよね。

斎藤　「ここだ！　ティロ・フィナーレだ！」みたいな期待がありますからね(笑)。みんなが「来るぞ、来るぞ！」って思うから。

鶴岡　これは相当、歌舞伎くらい派手にやらないとまずいよねと。「待ってました！」っていう。

斎藤　その気持ちよさがほしいじゃないですか。せっかく『まどか☆マギカ』のことが大好きって言ってくださる方が、劇場に観に来てくださるわけだから。

鶴岡　2回目となると物足りないなあと思い始めるというか、悠木(碧)の「クラスのみんなには内緒だよ！」も、より調子づいてやってもらわないと困るよねって(笑)。

斎藤　「もう、何も怖くない！」もね、どんどん調子づいて(笑)。

鶴岡　『ガンダム』じゃないけど、名ゼリフって繰り返してやっていくうちに、どんどんグレードアップしていって、そのうち原形がわからないくらいになる(笑)。でも、お客さんの期待に応えるということでは、いいんじゃないですかね。

――ほむらのセリフで「待ってました！」となるものといえば……。

斎藤　それがですね、ないんですよ。イベントのときに思うんですけど、みんなはけっこういっぱいありますよね。で、「『まどか☆マギカ』名セリフ集」みたいなランキングでも、ほむらは割と下の方です(笑)。

鶴岡　そうですね、短いセンテンスがないですね。

斎藤　あっても「それには及ばないわ」とか、普通の言葉なので。あるいは「あなた死ぬわよ」とか(笑)。

鶴岡　そう、キュゥべえを虐待するセリフしかないんだよなあ～。

斎藤　そうなんです。景気のいいセリフがないので、イベントで言ってもテンションがわーって盛り上がるようなものがない！　まったく、困ったものです(笑)。

――劇場版のアフレコで、何か盛ってみればよかったのでは？

斎藤　いやいや、やっぱりほかのキャラがやってくれるぶん、ほむらはちょっと引いてみるという芸で……芸じゃないけど(笑)、おとなしくしておこうかなと思います。

観ていて疲れる、だけどそれが気持ちいい作品

――劇場版の音楽について、鶴岡さんのほうで音の付け方など工夫されたことはありましたか？

鶴岡　音楽に関して言うと、もともとあったテレビの音楽も使い切っていますけど、それに加えて倍くらいの音楽を劇場版では作ってもらっているので、60曲くらいにはなっています。テレビシリーズのときからそうですけど、梶浦(由記)さんはものすごくコンセプチュアルに作るじゃないですか。趣味の問題じゃなくて、コンセプトで明確に作っているので、そういう部分では使い方に関してもあらかじめ完全にでき上がっている形で作られていますね。テレビのときに打ち出していったコンセプトが、より明確になっていると思います。

――音楽の使い方で特に力を入れている場面はありますか？

鶴岡　どの場面というよりも、10話のところに至るまでの大きなひとつの流れが音楽的にもあるんですよ。個々に音楽は付けていますけど、トータルの流れがあって、10話の最後にオープニング(「コネクト」)が来るという。実はテレビのときからそうなっているんですけど、劇場で一本につなぐことによって、よりわかるんじゃないかな。その10話までの大きい流れと、最後の11話・12話は「はい、盛り上がってもらいましょう」と(笑)。ここは梶浦さんのエンターテインメント的な部分が出ているので、大きく2階建てになっているという感じですかね。

斎藤　『まどか☆マギカ』って、すべてのセクションの人がものすごく作品に思い入れがあって、作品が大好きで作っているんですよ。もともとのテレビシリーズのときだってそうだったのに、劇場版になるとさらにみんなの気持ちが強い、強い(笑)。鶴岡さんはよ

そのときできる一番いいものを出したいなと」(斎藤)

くそれをまとめられるなって思いますね。音楽でも、絵作りでも、私たち役者の芝居でもそうですけど、本当にみんなの思いが凝縮されていて、観ていて「なんて疲れる映画だろう」と思ったんですよ。これはいい意味で、パワーを持っていかれる！　それが気持ちよくて、みんなこういう思いをしたいからモノを作っているんだなって思いました。その一端に関われたことが、すごくうれしかったです。

――確かに観ていて疲れるくらいの熱量を持った作品ですよね。

斎藤　ですよねえ！　結末を知っているのに、ですもん。観るだけでこんなに満足できるというのは、誰も手を抜いていないからだし、観てくださる方もきっと手を抜かずに観てくださるからなんだろうなって。こっそり劇場に行ったときも思いました。みんなが立ち上がれないで、ふわーっと放心状態になってくれていて、「ああ、なんて素敵なものを届けられたんだろう！」と。鶴岡さん、碧ちゃんと一緒に観に行ったんですけどね。

鶴岡　ああ～、珍しく一緒に行ったねえ。

斎藤　引率してもらいました(笑)。

鶴岡　やっぱり、客観的に観ると面白いよね。収録しているときは不満タラタラですけど(笑)。

――映画館という雰囲気の中で観るのもいいんでしょうね。

斎藤　「集中して観に来る」って、すごいですよね。あれがおうちだったら、またちょっと違うから。

鶴岡　今は映画館もよくなっていて、こんなに音響面も整っているなら、よかったかなと思いました。

斎藤　そうか！　鶴岡さんはそういうところが気になりますよね。

――劇場版後編のラストについていた予告編について、斎藤さんは率直にどう思われましたか？

斎藤　「……ほむら!?」ってなりました(笑)。たぶん、劇場で流れたものよりも、もう少し鮮明な状態の映像を私たちは見せていただいたので「え、どうなるの？」って。

――収録のときには台本と映像以外の情報がなかったそうですが、そこからどのように想像を膨らませていきましたか？

斎藤　逆に想像を膨らませずにやりましたよ。わりとフラットな状態というか、何だかわからないぶん、変なモノを入れてもしょうがないので。あの予告に出てきたようなセリフが新編に出てきたとしても、当たり前ですけど、お芝居は全然違うものになっていくでしょうね。

すぐに帰ってきてブレずに演じられたほむら

――新編のアフレコも始まっているそうですが、斎藤さんとしての手ごたえはいかがでしょうか？

斎藤　そうですねえ……。私にしては珍しく、ほむらがすぐに帰ってきました。

鶴岡　うん、似てた(笑)。

――同じキャラクターを久しぶりに演じる機会というのは、他の作品でもあるとは思いますが……。

斎藤　私は、仮に違うものになっちゃっても、それはそれでいいと思っているタイプなので……。

鶴岡　まあ、そこから始めて、新たなものを作ればね。

斎藤　ものってずっと同じじゃないし、特に人間が演じている以上、同じ音って出ないものですが、私はそれがいいと思っているんですよ。最終的に「あ、あのキャラだ！」って思ってもらえる、そういう芯のブレなさがあればいいと思っているので、前後編を録り直したときもそうですけど、もともとやっていたお芝居に似せるというつもりもないです。それよりは、時間が経っているからこそのいいもの、そのときできる一番いいものを出したいなと。そういうところで「前にやったキャラだから」というようなことはあまり考えないんですけど、ほむらはけっこうブレずに……。注意されなかったですもん、私(笑)。

鶴岡　そうだね。

斎藤　わりとみんな、この一年の間エッジが効いた部分をいろんなところでやってきたじゃないですか。だから、キャラクターがよりキャラクター化してしまったというか、最初からキャラが立ち過ぎるみたいな感がけっこうあったんですけど、ほむらはそれがなかったのがよかったのかもしれないです。実は決めゼリフとかないのがよかったのかも(笑)。

鶴岡　そういった意味では、原形に一番近かった(笑)。

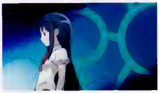
――新編に関して、ご自身が楽しみにしていることはありますか？

鶴岡　僕はすごく楽しみだったので、ギリギリまで内容を知りたくなかったんですよ(笑)。とにかく知りたくなかったんですが、いよいよ「音楽の発注をしないとね」という段階になって……。音楽ってやっぱり時間がかかるので、相当早めに発注するんですが、そのときに初めて絵コンテを見始めて、これは映像的な表現が常軌を逸しているなと。

斎藤　「やり過ぎ！」っていうくらいなんですよね(笑)。

鶴岡　だからコンテを見ていて、本当に熱が出たんですよ。これはもはや、どんなものになるのか、わからないと(笑)。ただ、ストーリー的には骨太の、よくわかるものだったので、さらに大変なものをお見せできるのではないかと思い、鋭意制作中です(笑)。

斎藤　私もあまりにも作品が好きだったので、逆にすごく軽い気持ちでアフレコに行きました。最低限のチェックはして、でも自分の中で「こうしよう」というのは決めずに、だからこそ肩に力も入らず、キャラクターもブレずにいられたのかもしれないです。個人的な思いだと、前後編はファンのみなさんへ恩返しのつもりでやって、そこで一旦終わったものをもう一度やるというのは挑戦なんです。そういう意味で、完成をすごく楽しみにしていますね。



PROFILE 鶴岡陽太

プロフィールは 51 ページを参照。

PROFILE 斎藤千和

さいとう・ちわ／アイムエンタープライズ所属。近年の主な出演作品に『〈物語〉シリーズ』（戦場ヶ原ひたぎ役）、『ステラ女学院高等科 C³ 部』（陸奥ほのか役）、『フォトカノ』（間咲ののか役）など。

「時間が経っているからこそのいいもの、

脚本　巴マミ役

虚淵玄×水橋かおり

（ニトロプラス）

物語序盤での退場が話題になったキャラクター・巴マミ。
そんなマミの魅力を、脚本の虚淵玄と彼女を演じた水橋かおりが語る。

虚淵さんにとってマミのキャスティングは意外だった!?

——お2人は『まどか☆マギカ』の前からお知り合いだったそうですね、

虚淵　いろいろなところでお会いして「どうも～」と挨拶している間柄でした。

水橋　虚淵さんには私が出ている作品を見ていただいたり、私が虚淵さんの書いている作品を見ているので、あまり他人の気がしないんですよ。

虚淵　自分もです。ただ『ひだまりスケッチ』の宮子が印象に残っていたころだったので、水橋さんがマミをやられるのは意外に感じました。

水橋　私も意外です。虚淵さんが『ひだまりスケッチ』を見てくれていたとは！

虚淵　そりゃもちろん見ますよ（笑）。

水橋　「この中のだれが訳ありの殺し屋なんだ!?」とか思ったりしました?

虚淵　いやいや、それはないです。だけど、シャフトさんと新房さんのキャスティングの方向性や、蒼樹うめさんがキャラクターを描かれるということも踏まえて、シナリオを書くときはなんとなくひだまり荘の子たちをキャスティングしていたんです。

水橋　宮子は、『まどか☆マギカ』では誰役だったんですか?

虚淵　宮子はボーイッシュだったのでさやかをやってもらっていました。まあ、スターシステムで考えるならそんな感じなのかな、程度の話ですが。

水橋　スターシステム（笑）。

虚淵　そう、だからひだまり荘にいなかったのは杏子くらいなんですよ。

水橋　あっ、確かに。宮子は食いしん坊なところだけ似ていましたが。

虚淵　そういうわけで、水橋さんにマミを受けてもらったのはけっこうビックリだったんですよ。

水橋　実は私、マミをやるにあたってすごく悩んだんですよ。今まで死んでしまう役はあまりやったことないので。一方で「ちゃんと死んだことないなあ。そろそろ死んでおこうか」みたいな（笑）。そういう気持ちもありました。だけど、私がマミ役でそんなに意外でした?

虚淵　大人キャラという印象がそんなになかったので。マミは14歳ですけど（笑）。

水橋　ちょこちょこやってはいたんですけど、当時はほとんど出していなかったんです。

虚淵　で、オーディションのときに驚いたんですよ。すごくマミのイメージに合っていたので。

水橋　よかった。さやかでキタエリ（喜多村英梨）に勝てる自信ないもん（笑）。

虚淵　水橋さんだと、さらにがんばり過ぎちゃいそうですよね。

水橋　さらにがんばり過ぎて、あの結果にはならないかもしれません。自分でどうにかしてしまいそうなところがあるので。

キャスティングのバランスの妙で演じやすかったマミ

——マミを演じられるにあたり、水

ご褒美なんです」（水橋）

橋さんとしては挑戦する気持ちが強かったのでしょうか。

水橋　挑戦というよりは、引き出しはあっても何が入っているかをみなさんに見てもらったことがない、という感じでした。なので、マミさんに関しては挑戦ではなくて「こういうのもありますがいかがでしょうか？」という、セールスマン的な気持ちでした。

――実際、演じられてみていかがでしたか？

水橋　『まどか☆マギカ』ではみなさんがしっかりキャラを立てていたので、すごくやりやすかったです。私は周囲を気にしてバランスをはかるタイプで。例えば、もしほむらがもう少しお姉さん寄りだったら、私はマミさんをもっとお姉さんにしていたと思います。でも、調節してしまうとキャラがちょっとブレてくることがあるんですよ。今回はマミさんが他のキャラと声の印象がかぶるということが全くありませんでした。どうしてなんでしょう？　みなさん、特別に特徴的な声で演じたわけではないんですけどね。

虚淵　不思議なものですね。音響監督の鶴岡さんによるキャスティングのバランスが素晴らしいというのはあると思いますよ。

――虚淵さんは、水橋さんの演技をご覧になられていかがでしたか？

虚淵　オーディションの段階で文句なしでした。本当に想定したラインの演技をしていただけて、もう大満足でした。

水橋　よかったです。私、一度うかがってみたかったんですけど、虚淵さんのマミさんへのイメージって何だったんですか？

虚淵　強いて言うなら『天元突破グレンラガン』のカミナのように道や理想図を示したところで退場しちゃう先輩ですね。キャラクターというよりは、物語サイドに根付いている役柄です。主人公たちがそれを乗り越えていくという師匠ポジションは亀仙人っぽいかも（笑）。だから、主人公とは殴り合いはしないんだけど乗り越えていく壁ではあるんですよ。

虚淵作品はキャラとしておいしい役どころが多い

――水橋さんは、虚淵さんの脚本を読まれていかがでしたか？

水橋　いろいろとお話しさせていただく中で、虚淵さんの脚本は他の物語に例えやすいなと思いました。他の作品を読んだときも『まどか☆マギカ』っぽいなと思うことがよくあるんです。

虚淵　なんだかんだいっても物語のテンプレートは固まりきってますからね。「甘いモノはおいしい」というのと一緒で、普遍的にあるはずのものなんですよ。だけど、今はそういう王道的な話が逆にイロモノ扱いされることも多くて。……恐らく、今は物語の文脈が廃れつつある時代なんだろうと思います。

水橋　なんでですか？

虚淵　キャラクターにファンの興味が移っていることが大きいと思います。それにキャラクターと物語って意外と両立しなかったりするんですよ。キャラクターというのはブレちゃいけないじゃないですか。ところが物語が生じると、キャラクターは成長したり心境が変わったりするでしょう。

水橋　それはブレじゃないと、私は思うんですけど。だって、いつも明るい主人公でもお父さんが死んだりしたら悲しくなりますよね。

虚淵　でも、いわゆる「日常もの」には、大きなストーリーの変化はありませんよね。そういう風に、みんなで楽しく騒いでいて、そこが揺るがない作品が受け入れられているように思えるんです。変化が起きないことへの鉄板感や安心感と言いますか。

――『まどか☆マギカ』はマミたちの感情の起伏がしっかり描かれていました。

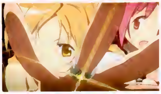
水橋　そういう描き方をしていただいたのはうれしかったです。マミさんみたいなタイプは完全無欠の先輩として描かれちゃうことが多いと思うんです。それで、実はマミさんについてはいろんなケースをジミュレートしたことがあるんですけど、ただ意味も無く生き残るというだけだと、最後の方はいらない子になりますよね。絶対。

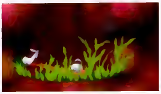
虚淵　（笑）。

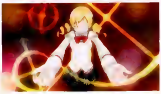
水橋　だって、最後はほむらとまどかの話になっているじゃないですか。もし完全無欠の先輩のままマミさんがいたら居場所ないですよ。一番マズいのは、似たような新キャラクターが登場して、そっちにみんなの注目がいき、自分の出番がすごく減っていく（笑）。最後はナレーションで「マミは死んだ」とか言われたらどうしようって（笑）。そういう最期を迎えず、ちゃんと物語の中で死んだり辛い目に遭うことは、キャラクター的にはご褒美だと思うんです。

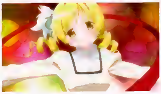
虚淵　今回は1話から最終話までしっ

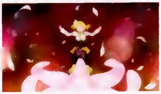
「物語の中で死んだり辛い目に遭うことは、キャラクター的には











かり固まった脚本という形式だからこそうまくいった面があると思いますよ。週刊連載の話だったら、水橋さんの言う展開はすごく有り得ます(笑)。

水橋　演じる側としてはホントに怖い展開です。ちなみに、さやかもかなり酷い目に遭いましたけど、みんなで「あんなにいい役ないよ」って、落ち込むキタエリを持ち上げていました(笑)。

虚淵　いやあ、申し訳ない役ばっかりです(笑)。

水橋　でも、私は虚淵さんは王道をいかれていると思いますよ。

虚淵　そのつもりではいるんですけど、最近のファンの反応を聞いていると不安になります(笑)。

水橋　いやいや、超王道ですよ。何がすごいって、直球を投げ続ける根性がすごいです。そこはカーブだろ、とか、歩かせろ！とかいう野次を聞きつつも、どストレートに勝負をかけて投げ続けるのは、タフじゃないとできませんよ。

虚淵　最近は自分の芸風を理解されていると言いますか、カーブが必要なときには多分呼ばれないんで。

水橋　本当に、虚淵さんが直球を投げ続けてくれてよかった！

巴マミはアニメならではの化け方をしたキャラクター

――水橋さんにとって、テレビシリーズの『まどか☆マギカ』で特に印象に残ったシーンやセリフはありますか？

水橋　セリフは印象に残るものばかりですね。作品的には、最後まで主人公が変身しない設定がよく通ったなと思ってました。

虚淵　いや、とにかく新房さんが変なもの作りたかったらしくて。シナリオの打ち合わせは5分ぐらいで終わって「じゃあ飲みに行こう」ということが多くて。自分としては「本当に大丈夫かな」と、かえって不安だったんですけど、実は新房さんとしては「アニメに不慣れな人間の脚本を強引にコンテに起こしてアニメにすれば、それは斬新な作品になるに違いない」という考えだったんじゃないかな、と思います。

水橋　新房さんはいい意味でいつまでもやんちゃな少年だな(笑)。テレビシリーズといえば『まどか☆マギカ』は、最初のころはみんなすごく仲よしでしたけど、あれは本当にみんなの願いですよね。

虚淵　あっさり覆されますけどね(笑)。

水橋　もう毎回脚本をもらうたびに、キャストみんなで「これどうなるの？」って話していました。最初は自分の出番がいつなくなるのかを気にしていたけど、みんな途中からそういうのがどうでもよくなって、ただこの物語がどうなるのかを気にしていたのが印象的でした。虚淵さんとしては、主人公が最後まで魔法少女にならないことや、友達が魔女とか、システムなどを考えついたときは「キタ‼」って思いました？

虚淵　そんなに捻ったつもりはないんですよ。システムそのものに裏があるというのは、PCゲームだとよくある設定なんですよ。ところがどっこい、PCゲーム文化を離れるとそうでもなかったらしい。前にどこかで言ったんですけど「PCゲーム島の郷土料理なんだけど、マンハッタンで売ってみたら大人気」みたいな。

水橋　なるほど！(笑)

虚淵　この作品も脚本の段階ではそんなに珍しいものではなかったと思うんですよ。そこから映像、音楽、声優さんの演技がついてって盛られていくうちにバケモノになったのだと思います。

水橋　この作品はファンの方も含めて本当に周りに恵まれましたね。毎話ごとにファンの方のハッキリしたリアクションがありましたし。

虚淵　ええ。特に巴マミに関しては、樽に詰めたのは我々かもしれないけど、醸造したのはファンだな、って思いますよ。

――早めに退場したことで、逆に想像を掻き立てられた部分もあるかと。

水橋　それがうれしかったんですよ。みんなでひとつのものについて考えて、ファンの方も私たちも同じ目線でやっている感じがしたんです。

――マミはちょっと中二病と言われていることもありますが。

虚淵　言われたこっちが納得でした(笑)。マミは世界観を説明するポジションだったから、ちょっと突拍子もない発言をせざるを得なかったんですよ。それが彼女の趣味だと捉えられたんですね。

水橋　最初は意外でしたが、言われてみるとしっくりきました(笑)。

虚淵　脚本を書いているときには、マミがバトルシーンであんなに生き生きと戦っているなんて意識していなかった。演出で盛られたがゆえに膨らんだ彼女のキャラ性が、中二っぽさに繋がってると思うんですよ。こういう化け方するからアニメって楽しいですね。

水橋　たくさんの人の手が通る分、面白い化学反応が起きるんですね。

――マミがマスケット銃を撃つシーンはかっこよかったです。「ティロ・フィ

いけど、醸造したのはファンだと思います」（虚淵）

ナーレ」という技名も。

水橋　台本では最初「アルティマ・シュート」という技名だったんですよ。

虚淵　「ティロ・フィナーレ」は土壇場で決めた技名ですからね。

水橋　アフレコで修正されたんですけど、最初は聞き取れませんでした。「えっ？　何ナーレ？　はい？」って(笑)。

虚淵　それが今や彼女の代名詞になっちゃいましたからね。

水橋　私、あのとき、みんな技名を言うものだと思ったんです。虚淵さんには裏切られたな〜。

虚淵　あのシーンが魔法少女の技名を叫べる最後のチャンスだったんです。「これは、マミさんにやっていただくしかない」と。

水橋　絶対みんなも技名を叫ぶものだと思ってがんばったのに。10話で久しぶりにマミさんが登場したので、アフレコ現場に行ったんですよ。早速みんなに「技名とか言った？」って聞いたら「はあ？」って。

虚淵　(笑)。

水橋　「今はそれどころじゃない！」って言われて、「えっ？　何が起きてるの？」とビックリしましたよ(笑)。

総集編で、水橋さんが
マミの幸福感を増した理由

——総集編についてお聞かせください。改めてアフレコをされた際に、テレビシリーズの影響などはありましたか？

水橋　いろいろと大変でした。私にとってかなり珍しいことなんですけど、「マミさん」という人が別にいて、自分が演じている意識があまりないんです。なので、声の入っているリハーサル・ビデオを見ると普通に見入ってしまう(笑)。そこがまず大変だったのと、演技はテレビシリーズと同じにするか、変えたほうがいいのかでも悩みましたね。「盛ればいいんだよ」という結論に至るまで、本当にすごく悩んだんです。多分、他のみんなも同じだったと思います。

虚淵　テレビシリーズとは絵が変わってますからね。

水橋　それにテレビシリーズのときは先の展開がわからなかったり、仕方のない事情ではありますが絵の状態がわからないまま収録することもあるので。

虚淵　10話のエピソードを知ったうえで、3話までの演技が変わったことはあります？

水橋　もっと幸福感があったほうがいいかなと思いました。最初のころはお姉さんポジションであることをすごく意識していたので、硬いところが多々あったんです。総集編ではそういうのを一切忘れて、もっと幸福感を出して演じた方が堕ちていくシーンが際立つと思いました(笑)。

虚淵　自分としては、マミは心が折れるキャラだと事前にわかってしまうとどうなるかなと少し不安だったんですけど、うまく馴染ませてくれて本当によかったです。

水橋　最初から病んでいる子の心が折れるよりも、全然折れなさそうな人が折れた方が面白いんですよね、悲しい事に。

いつか演じてみたい
女の子と恋愛する男の子

——最後に、水橋さんと虚淵さんの対談は初めてということで、お互いに聞いてみたいことなどはありますか？

水橋　虚淵さんのルーツになっている作品はありますか？

虚淵　アニメで言うと『装甲騎兵ボトムズ』とか、高橋良輔さんの流れかな。いまだその影響から脱せませんねえ。まだしも魔法少女の企画だったから柔軟に作れたと思うんですよ。ロボットものの企画とか素直に受けられないです。全部『ボトムズ』にしちゃうので、きっと会議が紛糾しちゃう(笑)。華やかなものを求められても、絶対泥臭いほうに持っていっちゃいますよ(笑)。

水橋　「好き過ぎるタイプの役だとうまくやれない」みたいなものですね。

——水橋さんにもそういうことがあるんですね。

水橋　自分の好み過ぎると絶対にうまくやれないです。自分のこだわりがあるし、そもそも「私の声じゃ合ってないし！」とか言っちゃうと思います(笑)。

——虚淵さんから水橋さんに聞きたいことは？

虚淵　この先やってみたい役柄の方向性ってありますか？

水橋　男子！　それも、女の子と恋愛する、少年というよりももうすぐ男な年齢の。最近はこういう役柄に女性声優さんが声を当てることが減ってしまったこともあって、演じる機会がなくて。

虚淵　男キャラそのものが減りましたからね。

水橋　でも、すっごくやりたいんですよ。どうも私って、占いによるとパーソナリティは高校2年生の男子らしいんです(笑)。そこから成長していない。

虚淵　多感な年頃ですね(笑)。

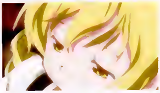
水橋　そう、一番面倒な年頃です。子どもでもない、大人でもない、それで恋をして、挫折もして、というキャラです。

虚淵　今だと難しいかもしれないですね。ファンは自分の体験で手一杯になっちゃってて、アニメには完全なキャラや揺るがないキャラが求められているフシがありますね。「揺らいでいるのは俺だけで十分だから」と思っている人も多いんじゃないかな(笑)。だけど、一巡りしたらまたそういうのが流行るシーズンがくると思いますよ。

——『まどか☆マギカ』の続編で、タツヤくんが大きくなったらというのは？

水橋　姉ちゃんが魔法少女!?　うわぁ〜(笑)。

虚淵　しかも神になってるし(笑)。



PROFILE　虚淵玄

うろぶち・げん／主なアニメの代表作に『翠星のガルガンティア』（原案・シリーズ構成・脚本）、『PSYCHO-PASS サイコパス』（ストーリー原案・脚本）。そのほかにも所属するニトロプラスのゲームシナリオも多数手がける。

PROFILE　水橋かおり

みずはし・かおり／アーツビジョン所属。近年の主な出演作品に『ひだまりスケッチ』（宮子役）、『閃乱カグラ』（柳生役）、『武装神姫』（アイネス役）など。

「マミを樽に詰めたのは我々かもしれな

脚本

虚淵玄

（ニトロプラス）

×

キュゥべえ役

加藤英美里

脚本を書いた虚淵玄と、裏で物語の糸を引く
キュゥべえ役の加藤英美里。共に黒幕的な立ち位置の２人が語る
『まどか☆マギカ』、そしてキュゥべえとは？

虚淵作品は作者と縁が薄いキャラほど安心!?

――『まどか☆マギカ』以前に、お互いについてご存知でしたらお聞かせいただけますか？

虚淵　自分としては『化物語』で加藤さん演じる八九寺真宵が強烈でした。役柄も然り、歌もすごかったです。

加藤　ありがとうございます。『化物語』はキャラクターごとのOPがあって、みなさんからはいろんな反響をいただきましたね。私は虚淵さんの作品だと『Fate/Zero』が印象深いです。それに、そのスピンオフ的な作品『(Fate/kaleid liner) プリズマ☆イリヤ』に出演させていただいています。

虚淵　『プリズマ☆イリヤ』は誰役ですか？

加藤　獄間沢龍子という、イリヤのクラスメイトの女の子なんです。

虚淵　ああ、あまり自分の害が及んでいないキャラですね。自分と縁が薄いほど安心なんで（笑）。

キュゥべえの本性を知らずに受けたオーディション

――オーディションを受けられた際には、キュゥべえがどんなキャラかはご存知でしたか？

加藤　実は、もともと別の役のオーディションを受けに来ていたのですが、現場で「もう一役好きなのやっていいよ」と言っていただいたので、キュゥべえを受けさせていただいたんです。セリフが1～2話のものだけだったこともあり、キュゥべえはマスコットキャラクターだと思って演じました。ただ、中性的な感じでという指示をいただいた覚えがあります。その後のアフレコで、キュゥべえの表情が変わらないことや口が動かないことを知ったときはびっくりしましたね。

虚淵　自分も1話の映像を見て「コイツ顔が動かねぇ！」って驚きました（笑）。

――キュゥべえ役の決め手になったのはどんなところですか？

虚淵　キュゥべえは本当に複雑なキャラクターだったので、いろいろと難しかったんですよ。かわいいだけだと、後々冷静な宇宙人として発言を始めたときに馴染まないですし、いかようにも取れる一種ミステリアスさもあるといいなと思いました。

――加藤さんはキュゥべえ役に決まったときのお気持ちは？

加藤　すごくうれしかったです。それまで純粋で正義感が強い子とか、前向きな女の子の役を演じることが多かったので、マスコットキャラクターや悪役に挑戦してみたいと思っていたんですよ。

虚淵　まさかそれが両立するとは思わなかったでしょう（笑）。

加藤　悪役もやれるとは予想外でした。キュゥべえは、自分の中でやりたかったことがギュッと詰め込まれてるキャラクターでしたね。

虚淵　いやあ、でも、まさかキュゥべえがあそこまで視聴者のみなさんに恨まれるとは思わなかったです。もう、放送当時の秋葉原でのネタにされっぷりとかは半端なかったですよね。

加藤　おいしい役でした（笑）。

虚淵　至るところにキュゥべえがいましたね。

加藤　テレビ放送時には、妹がキュゥべえのグッズや食べ物の写真をしょっちゅうメールで送ってきてくれていました。「こんなとこにもキュゥべえが！」って。

虚淵　たいてい何か、ブラックなキャッチコピーと一緒にね。

加藤　「僕と契約して、〇〇になってよ」ですね。きっと店員さんも使いやすかったんでしょうね。

キュゥべえは黒いけど実は悪意をもっていない

イラッとさせられるかな、って」（加藤）

――実際にテレビシリーズのアフレコが始まり、キュゥべえの本性が見えてきたときはいかがでしたか？

加藤 3話でこの作品の印象とキュゥべえのイメージがガラッと変わりました。

虚淵 マミが殺されてもキュゥべえは全然動揺していませんからね。

加藤 「なんでこんなに『契約』、『契約』って、まどかたちに言っているんだろう」と気にはなったのですが、その後の展開は教えてもらえなかったので、収録ごとにびっくりする発見がありました。そのあたりから少しずつ「これは調整していかないと難しいな」と思うようになったんです。

虚淵 もう6話あたりで真っ黒確定でしたもんね。もう「消費者センターに電話」レベルの……(笑)。

――ただキュゥべえには、悪気はない印象があります。

加藤 そうですね。いろんな事実に衝撃は受けましたけど、落ち着いてキュゥべえ側に立って考えると、全く悪いことをしているつもりはないんですよ。

虚淵 悪意はないですね。

加藤 キュゥべえはキュゥべえなりに正義や信念をもっていて、まどかたちと契約して魔法少女になってもらわないといけないと考えているんです。なので、特に物語後半はキュゥべえの立場に立って演じるよう意識しました。同時に、キュゥべえのかわいさはキープしたいと考えましたね。そういう雰囲気を出すことによってまどかやさやかたちをイラッとさせられるかな、って。

虚淵 ああ、確かに。「この状況でかわいく振る舞えるお前は何なんだ？」みたいな、そういう不気味さがありますね。

――キュゥべえには本作における悪役の役割がありました。悪役を演じられたお気持ちはいかがでしたか？

加藤 私はすごく楽しかったです。

虚淵 そう言っていただけるとありがたいです。

加藤 悪人でも実はけっこういいヤツというキャラはよくいますが、キュゥべえは魔法少女側から見れば悪役に徹していて、それがすごく楽しいんですよ。後半は、まどかを泣かすことが快感になってきました(笑)。

虚淵 ええっ！(笑)

加藤 「いつでも呼んでよ」というセリフをかわいく言えばまどかもイラッとするかな、とか。そういうポイントを考えるのがすごく楽しかったです。

虚淵 まさに、自分がセリフを書いているときとまったく同じポイントだと思いますね。このくらいかわいいこというと、まどかもクルだろうな、と。いかに空気読めない発言をさせるかが大事なんです。なにせ「悲しい」という感情が理解できない生き物ですから。

加藤 「わけがわからないよ」(笑)。

キュゥべえを演じるうえで一番苦労したのは専門用語

――虚淵さんからご覧になって、加藤さんの演技の印象は？

虚淵 ややこしい役ですし、セリフそのものも長ったらしいし……。それをお客さんに飽きさせないように演じてほしいと、すごくハードルが高いお願いをこなしていただき、もう本当に加藤さんには「ありがとうございます」の一言です。

加藤 いえいえ、とんでもないです。

虚淵 声優さんってすごいなあ、って思い知りましたよ。

――ちなみに、お2人で役や作品についてお話しされる機会ってあったんですか？

虚淵 そんなになかったですね。台本をお渡ししたら、一発でわかってもらってましたし。

加藤 「もしキュゥべえがこうだったら」というお話はよくしていましたよね。結局、キュゥべえは何匹いるんでしょう？ 各地にいろんな魔法少女がいるから世界中にいるのかな。日本語を話さないキュゥべえもいるかもしれない。

虚淵 普通に現地語をしゃべってるでしょうね。もちろん、全部加藤さんの声で(笑)。

加藤 恐ろしいですね(笑)。

虚淵 解釈とかで悩んだところってありました？

加藤 実は、あんまりキュゥべえの気持ちを考えてしまうと、どうしても感情が前に出てしまうので、アフレコ中は深く考えないようにしていたんです。キュゥべえは設定を説明するセリフが多いんですけど、そういうセリフをできるだけ淡々と演じたかったので。

――説明では長いセリフが多かったと思いますが、特に苦労された点はありますか？

加藤 普段口にすることがない難しい専門用語が多かったのがすごく大変でした。自分の口が言い慣れなくても、

「キュゥべえのかわいさを出すことで、まどかたちを

あたかも当たり前のように言わなきゃいけないので。「熱力学」なんて言葉は初めて言ったし、現場でも「エントロピーってなんですか?」って聞いちゃいました(笑)。

劇場版はテレビシリーズの2ループ目のイメージで

――虚淵さんが『[新編]叛逆の物語』を書かれるにあたり、テレビシリーズでの加藤さんの演技を踏まえて変わった点などはありましたか?

虚淵 加藤さんにはテレビシリーズの時点で、自分たちが想定していたキュゥべえ像と全くズレない演技をいただいていたので、特に変わりなく、そのままいけました。ただ、加藤さんには「このぐらい難しいことやらせても大丈夫」という安心感があるので、ちょっと盛り過ぎちゃった部分があるかもしれません(笑)。

加藤 がんばります!

――テレビシリーズの総集編となる『[前編]始まりの物語』と『[後編]永遠の物語』では再アフレコが行われました。加藤さんが演技されるうえでテレビシリーズと変えられたところはありますか?

加藤 私の中ではちょっと変わって、2ループ目の気持ちでやりました。特に物語前半は、自分の見方がテレビシリーズとは変わったと思います。

――見方が変わった、とは?

加藤 例えば、第1話でまどかに助けを求めるところは、もうちょっと「助けて感」を出さなきゃいけないかなと考えました。

虚淵 顧客ゲットのためにも。

加藤 そうですね。演技をしていかないと。テレビシリーズのときは3話でキュゥべえの本性が見えてくるまで、純粋にかわいく演じていたんです。「劇場版」で録り直すと伺った際には、前のようにはできないなと思いました。演技でまどかたちを騙せるのかと、けっこう悩みました。それと、キュゥべえは無感情なキャラクターではありますが、全く無感情になっていてはいかにも怪しくなってしまうので、そのへんを含めていろいろと考えました。

虚淵 言われてみれば、序盤で胡散臭さがちょっと増した気がします(笑)。

魔法少女のお約束を破った『まどか☆マギカ』の魅力

――加藤さんから見て『まどか☆マギカ』という物語の魅力は?

加藤 一番の魅力は、今までの「魔法少女」を覆した先の読めない展開でしょうか。まどかたちと同じように、私も魔法少女は女の子の憧れ的存在だったんですけど、まさか魔法少女にこんなに大変な裏があるとは(笑)。魔法少女モノは、ある程度予測できる展開が多くて、逆にそこを楽しむ面もあると思うのですが、『まどか☆マギカ』はそういったある種のお約束を破っていて先が読めないですよね。だからファンのみなさんも今後の展開の予測や、設定を考えたりして楽しんでいただけたのではと思います。

――特に印象に残ったセリフやシーンはありましたか?

加藤 印象に残ったシーンはたくさんあり過ぎてひとつだけ挙げるのは難しいんですけど、今ふと、さやかが魔女になって、現実の世界でお葬式をするシーンが浮かびました。私、あれが妙にリアルで印象に残っているんです。あと、杏子がさやかを抱えて線路の上を歩いているシーンとか、やっぱりキャラクターが死んじゃうシーンはいろんなショックを受けるので、印象に強く残りますね。

虚淵 まあ、普通、キャラクターのお葬式のシーンがある作品はなかなかないですよ。

加藤 キャラクターが亡くなる作品はあるんですけど、この作品はお葬式まであるところがすごくリアルですよね。

虚淵 実は、そのへんは素で書き過ぎちゃって引かれたこともありました(笑)。普通に考えられる流れで書いていくと、それがむしろグロテスクに引き立っていく。それは「魔法少女」という世界観が実はすごく特殊なものだというところにつながると思うんですよ。その特殊性を剥ぎ取るだけでグロテスクに見えてしまうのですから。

――ちなみに加藤さんにとって思い出深い魔法少女モノの作品は?

加藤 初めて見たのは『魔法使いサリー』です。私が子供のころは他にもいろんな魔法少女モノがたくさん放送された時期でした。中でも『魔法の天使クリィミーマミ』は、いろんなものに変身して、時に戦ったりもするのにすごく憧れましたね。あのころは魔法少女にあんな苦労があるとは、まったく思わなかったです(笑)。

虚淵 当時は『プリキュア』シリーズ

る不気味さには、ホラー小説のような感覚があった」(虚淵)

に比べると、みんな穏健派でしたね。『プリキュア』シリーズだと鉄拳制裁ですから(笑)。

加藤　『セーラームーン』ぐらいからそういう面が出てきましたね。こうして振り返ってみると、魔法少女モノのマスコットキャラはキュゥべえと違って、主人公を助けてあげるキャラばかりですね。

女性キャスト陣が気になる仁美と恭介の関係

――せっかくの機会ですので、お互いに聞いてみたいことがありましたらお願いします。

加藤　私、『まどか☆マギカ』はどのように書かれたのかがすごく気になっているんです。構成的に「こういう結果にしたい」というところから書き始めていくんですか？

虚淵　そうですね。先に粗筋は書いて提出して、OKもらったら書いていくという感じです。キャラクターも最初のイメージからほぼブレていません。

加藤　素人からすると、頭から書きはじめてイメージが広がっていくのかなと思ったのですが。

虚淵　強いていうならまどかやさやかの友達として仁美の出番が増えたぐらいですかね。

加藤　仁美は出番が少ないですけど、女子側からみたら強く印象が残るキャラクターですね。仁美と恭介の関係が(笑)。

虚淵　「このぐらいのことはあるんじゃね？」ぐらいのつもりでは書いたんですけど。

加藤　虚淵さんって、仁美と恭介の恋愛に対してどういう見方をしているんですか？

虚淵　恭介は完全に恋愛の意識がない、本当にガキの男の子として書いています。

加藤　恋愛への憧れで女の子と付き合っちゃうと？

虚淵　女の子をまだちゃんと認識できていないというか、性に目覚めていないんですよ。バイオリン一途で、恋愛関係など人と人との結びつきに思いが至ってないんです。だから、告白されても戸惑っちゃって、断る理由もないから付き合っちゃう。恐らく、仁美は大変苦労していると思いますよ。

加藤　なるほど。じゃあ、もし仁美より先にさやかが告白していたら、さやかとお付き合いしていた可能性もあるということですか？

虚淵　そうでしょうね。間違いなく彼は順番で決めたと思います。

加藤　ああ～(笑)。もう、仁美と恭介についてはアフレコの度にみんなで語っていたんですよ。

虚淵　恭介の中で優先順位が高いのはバイオリンで、彼がもうちょっと男の甲斐性を備えるのは先の話なんですよね。悲しいことに、あの年頃だと女子の方がちょっと意識するのが早いんです。さやかとも幼馴染みの感覚で、男女の恋愛関係が成立するなんて気づいていないんですよ。それがやっぱりね、ちゃんと恋愛の意識がある男から見ると許せん話になるわけです。だけど、自分はむしろ「お前ら小学生ぐらいのときはそうだったんじゃない？」って言いたいんです。

加藤　なるほど(笑)。

虚淵　恭介は下衆な男ではない。そもそも男ですらないんですから。

――逆に虚淵さんから加藤さんに聞いてみたいことは？

虚淵　将来的に演じてみたいベクトルの役とかってあります？

加藤　ありがたいことに役に恵まれてきたので、これから先といいますと……。そうですね、もっと悪いのをやってみたいですね。

虚淵　ちゃんとした悪役ですか。悪意がある。

加藤　ただ、あまり格が上に行き過ぎると、まともな悪になってしまうので。

虚淵　モヒカンポジションですか？

加藤　はい(笑)、小者感のある悪役をやりたいですね。

虚淵　キュゥべえにサディズムはないから、ちょっと調子に乗って悪事をするようなことはできませんしね。

キュゥべえのような不気味なキャラを書くのは楽しい

――最後に虚淵さんは、キュゥべえを書くときはどんなお気持ちなんですか？

虚淵　価値観がずれているキャラを書くのは楽しいですね。コミュニケーションが成り立たなくて、言葉だけで会話している不気味さは、ホラー小説のような感覚がありました。

加藤　現実ではできないことをやれるのは楽しいですよね。みなさん「ええー!?」って思われるかもしれないですけど。実際にやってみるとすごく楽しいですよ(笑)。

虚淵　違う人生が生きられるのは役者さんの醍醐味ですよね。まあ、文章を書くほうも好きにやらせていただいていますが(笑)。

――だんだんお2人が加害者っぽく見えてきました(笑)。

加藤　加害者コンビ？(爆笑)。

虚淵　いやいや(笑)。

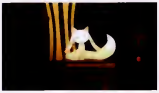
加藤　キャッチーですね。

虚淵　まあ、でもねえ、新作(『[新編]叛逆の物語』)が終わるころには、そんなことも……。

加藤　お？　キュゥべえは加害者ポジションを卒業できるのでしょうか？

虚淵　まだ多くは語りませんけど。大丈夫です。

加藤　楽しみにしています！



PROFILE 虚淵玄

プロフィールは59ページを参照。

PROFILE 加藤英美里

かとう・えみり／81プロデュース所属。近年の主な出演作品に『〈物語〉シリーズ』（八九寺真宵役）、『プリティーリズム・レインボーライブ』（彩瀬なる役）、『マイリトルポニー～トモダチは魔法～』（フラッターシャイ役）など。

「コミュニケーションが成り立たなくて、言葉だけで会話してい

美樹さやか役

喜多村英梨

劇中で最も数奇な運命をたどったのは、美樹さやかかもしれない。そのさやかを再び演じるにあたっての、喜多村英梨の心境とは？

ライブ感のあるアフレコで映画の感動を先に味わう!?

――劇場版前後編が公開された当時、喜多村さんは映画館でご覧になられましたか？

はい。ほむほむ（斎藤千和）たちは一緒に観に行ったと聞きましたが、私はひとり寂しく（笑）。実は劇場公開になる前に、関係者に配られるDVDを自分の家のテレビで再生して見てはいたんですけど、やっぱり劇場で観るのとは臨場感が違いますね。隣の人がガタッ！となるような空気感が伝わってきました。

――劇場版で再アフレコをされた成果みたいなものは、ご覧になってみて実感できましたか？

これは全キャラクターに言えることですけど、やっぱりテレビシリーズは先のシナリオを知らなかった分、いただくセリフに対して常に精いっぱいで臨んでいたのが、劇場版では先が見えての収録となったので、その分の余裕がキャラクターにも生かされているなと思いました。さやかは特に、前半はよりストレートに、どこまでも普通っぽい女の子として演じていますね。テレビシリーズのときは少しでも真相を理解したい、一言一句読解したいという気持ちが先走ってしまい、穿った見方もしていたと思うんですけど、穿たない良さというのもあるんじゃないかなって。さやかの明るいところをどこまで明るくできるかで、後で濁っていくところの良さも見えてくる。そういう盛り方もしました。

――劇場版になることで、作品の見え方も変わってきましたか？

変えないことの良さというのもあるとは思うんですけど、これは変えることが逆にいい作品だなとは思いましたね。ゲームでいう、マルチエンディングな作品じゃないですか。既に1周目を終えていて、2周目になると1周目と被るようなシーンでも見え方が変わってくるという。さやかがソウルジェムの真実を知って、ひとりベッドで伏せるというシーンはテレビシリーズとは話の流れが組み替えてあって、そういうのを台本で見たときに「ああ、変えていいんだな」と安心しましたね。セリフでいえば「あたしって、ほんとバカ」みたいな、いわゆる名言といわれているもの以外でも、細部に至るまでも「テレビシリーズと聴き比べてちょうだいよ！」「どうぞ、こちらはこちらで評価してください」というくらい、テレビシリーズでのさやかの芝居にはすり合わせないと決めました。そういう意味では、ライブをしている感覚でしたね。テレビシリーズが完パケのCD音源とするならば、劇場版は生のライブ。それは挑戦でもあり、楽しさでもあり

はすり合わせないと決めました」

ました。

——アフレコ現場でもライブをしているような感覚だった？

私もそうだし、みんなが自分以外のキャラクターも含めて全部が大好きな『まどか☆マギカ』オタだから(笑)、いい意味でのオタ魂と役者魂が合わさって、作り込む集中力はすごく高かったですね。「そんな細かすぎて伝わらないよ」ってところまで愛でてないと、あんな感じの劇場盛りという結果にはならなかったんじゃないかな。さやかを演じていて、後ろでみんなが「ああ～、さやか～！」なんて言ってくれるとうれしいし、「来た、来た！」とか千和ちゃんが言ってくれると「来ますよ、来ますよ」みたいな芝居になるし(笑)。みなさんが映画館で味わったであろう「あの感動を再び！」という感覚を、アフレコの現場で先に味わっていました(笑)。

——ある意味、役得というか。

だからもう、いろんな意味で「舞い上がっちゃってましたね、あたし」状態で(笑)。『まどか☆マギカ』談義が常にある、その現場の活力がそのまま作品に生かされているのではないかと思います。さやかと杏子が初めて会って戦っているところも、テレビシリーズのときは探り探りで戦っていたんですけど、劇場版ではちゃんと2人のキャラの青臭さみたいなものが出せたお芝居になったという達成感がありました。まどかのセリフの後ろだから、すごく聴こえづらいんですけど、攻撃する言葉のひとつひとつに「あたしのことバカにして！」「バカヤロー、なんで分かんねーんだ!?」みたいなニュアンスがあって、「あ、今、杏子ちゃんが振り払ったな」というときに素直にガンってダメージを受けられるし、そこからまた立ち上がれる。本当にいい汗をかける現場というか、アドリブひとつに対しても、みんなが自分のキャラとして踏んできた1周目が生きているアドリブがすごくありますね。文字で表すのはすごく難しいんですけど、絵とかセリフとかで記号化されなくても染み付いているニュアンスみたいものが芝居の中にすごくあって、それを聴いて素直に感じたシンパシーのままで返せるというのが、すごく面白い現場でした。

——青臭さみたいな部分も、さやかというキャラクターが抱えているもののような気がしますね。

そこ以外にも、ミーハーになってしまうところや、見えないものに憧れて強がってしまうところなど、あの年頃の女の子っぽい面がたくさんあると思います。まどかはそういう面があまり見えない子だったので、そう考えると作品内で一番カジュアルなキャラクターはさやかだったのかなと思いますね。まどかももちろん、普通のカジュアルな女の子だとは思いますけど、泥臭さはさやかのほうがあるかなって。何が正しいかわからない世界の中で答えを見出したくて、それで空回りして失敗してしまったけど、後に残った人たちに大きな爪痕を残したことも確かなわけで。人間臭くてすごくいいキャラクターだと思いますね。ただ、ほむら目線で見ると、さやかはイラッとするキャラクターなのかな、とも思います。でも、そこは「イラッとさせることが、さやか的には合っているんだ」と思いながら芝居していました。真相を知っていたり、そういう意図ではないんだけど……と思っていたりする人に対して、どこまでKYに出来るか？　そこをちゃんと踏まないともったいないなと思ったので、テレビシリーズで得た経験値を劇場版で生かして、「もう、しょうがないヤツだな」ってどこまで思わせるかと。それで本当に「くそう、ムカつく！」と思われても、さやか冥利に尽きるというか(笑)。

後編ラストシーンにももしかしたら伏線が……？

——そんなさやかだからこそ、ラストで消えていくシーンは心に残りました。

円環の理に導かれて、まどかみたいな概念の存在になったということは、さやかは若くして悟りを開いちゃった、ということなんでしょうか(笑)。さやかのラストの場面は、この先の新編のことも想像しつつ、期待感いっぱいで演じていました。この場面は、新編でのさやかがどうなるのかに関わる大事なシーンかもしれない、いやいや虚淵さんのことだからきっとここではない思いがけないシーンが伏線になっているかもしれない。それにそもそも新編ではこのシーンの続きを描くのか、それともまた別のループした世界なのか……なんてことをいろいろ想像をしながら、アフレコをしたことを覚えています。新編でのさやかちゃんがどういう描かれ方をされて、どういう人生を歩むのかは分からないけど、ここで悟りを開いた(笑)ことが、さやかちゃんにとって何か意味をもつのかな、なんてことも考えたりしちゃいます。

「劇場版では、テレビシリーズでのさやかの芝居に

——次回への期待ということで言えば、劇場版後編のラストに予告映像もありましたが……。

実は予告は、前後編のアフレコとはまた別の日に録っていて、さらに言うと私たちが声を収録したときはまだ絵コンテのような状態だったので、「え？　どういうこと？」みたいな(笑)。製本された台本ではなく、A4の紙にセリフが書かれていて、CMナレーションみたいな感覚で録ったので、私たちにとっても謎だらけでした(笑)。これは予告に限ったことではないのですが、新房総監督も含めて、スタッフのみなさんは本当に先の内容を何も教えてくれないので、そういう意味では役者として常に読解能力が問われる作品ですし、ヒントの少ない中で己の引き出しをどこまで出せるかという、現場ですごく伸びしろも出る作品。そういう意識はテレビのころからありましたが、予告編は特にそれらが求められる気がしました。

——予告映像の内容について、感想はいかがですか？

衝撃は受けたけど、予告だけだと真実に迫れないままですから、「何、何？　何!?」という気持ちでした(笑)。劇場版が公開になったときに、みんなで舞台挨拶で各地を回りましたけど、そのときに「新編はどうなるんだろう？」「誰かこっそり新編のシナリオがどうなるか聞いてないの？」みたいな話で盛り上がったりもしましたね。だから虚淵さんに会ったときには、「さやかは出番あるんですか？」「『仁美も大変だよね』ってさやかが言ってましたけど、あれはどこで言っているんですか？　冥界ですか!?」って、記者みたいにしつこく食い下がって聞いちゃいました(笑)。虚淵さんは「さやかちゃんはいい動きをしますから、期待していてください」としか言ってくれなかったんですけど……とにかく、あの予告で先が気になったという点では、私もファンのみなさんと同じです(笑)。

ひとりで興奮していた深夜のVチェック作業

——実際に新編のアフレコが始まってみて、どうですか？

「ああ、虚淵さんの脚本だな」って。虚淵ファンとしてもニヤリとできる内容ですし、いちさやかちゃんファンとして、さやかは変わらない良さを持ちつつも、新しい角度での表情や考えが見えるというか、その行動がまた考えさせられるキャラクターになっていて、「ちゃんといいポジションにいるな」という確証も持てました。新編というところで、またさらにグッとくるような仕上がりになっている絵を見ながら、芝居にも気合が入りましたし、いちファンとして「これだよ、これ！」みたいなところもありましたし、Vチェックのときから楽しかったですね。

——アフレコをされる前の段階から楽しまれていたんですね

Vチェックって、本番への仕込みをする重要な作業ですから、もちろん責任感をもって真面目にやっているんですけど……(笑)。ただ、この新編のときは、まず台本をもらったときに我慢できずにチラチラ見ながら「えっ、ウソ!?　何これ、どういうこと？」の状態で、家に帰ってからもすぐにはVチェックの映像を見ないで、まずは台本をじっくり読み返して、ト書きとセリフから自分なりの妄想をして。もう、「好きな小説の最新刊を読むファン」みたいな気持ちですね(笑)。そしてその後に、Vチェック用のディスクを見て「こんな映像なのか！」ってなる。そんな感じのVチェックを深夜2時くらいにひとりでやっていました(笑)。

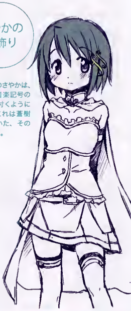
——喜多村さんご自身として、さやか以外のキャラクターについて、どんな思いを持っていますか。

まずまどかは、自分に近いなって思うんですよ。まどかの年齢なりの幼さや、さやかとはまた違う青臭さは共感できるところだと思います。突然「魔法少女になってよ」と言われて、ミーハーな気持ちで「マミさん、すごい！」と言ってしまう気持ちもわかるし、マミさんの死を目の当たりにしてすぐ「いや、無理です」となるところもわかるし……。それと、ほむら、杏子には憧れの気持ちがありますね。杏子は女の子だけど、さやかとは男の友情っぽい間柄でしたよね。そういう関係がいいなと思いました。ほむらは何周もしている葛藤の中で、さやかという危ういキャラクターにどう接したらいいのかに、すごく気を使っているなと思います。でも、そんな気持ちは見せまい、みたいな強がりもあって、そこがちょっと格好いいとも思います。マミさんは……さやかの中の人としては、まどかに「一緒に戦ってくれるの？」という弱さを見せてくれたところに、さやかがいたらどうなっていたのかな？　なんてことを想像しちゃいますね。そうやっていろいろなことを考えてしまうし、どのキャラクターもみんないいな、って思えます。

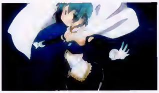
——何度も繰り返して見ていることもあるかもしれませんが、『まどか☆マギカ』のキャラクターには、やっぱり愛着や共感がわきますよね。

非現実的な設定だけど、人間のリアルな青臭さも描かれているからだな、って思います。そういうところって、『まどか☆マギカ』の大きな魅力だなって、改めて感じています。

さやかの髪飾り



劇場版でのさやかは、変身後に音楽記号の髪飾りが付くようになった。これは蒼樹うめが描いた、そのデザイン画。



PROFILE 喜多村英梨

きたむら・えり／Ability Soul Pro所属。近年の主な出演作品に『〈物語〉シリーズ』（阿良々木火憐役）、『フレッシュプリキュア！』（キュアベリー役）、『這いよれ！ニャル子さん』（八坂真尋役）、『WORKING!!』（轟八千代役）など。

佐倉杏子役

野中藍

佐倉杏子の魅力のひとつに、登場時と最後とでのギャップが挙げられる。そして演じる野中藍も、自分と杏子にギャップを感じている……？

アフレコのテストで「そんなにいいヤツだっけ？」

――『まどか☆マギカ』の劇場版が制作されると最初にお聞きになられたのは、いつごろでしたか？

打ち入りなのか、打ち上げなのか、何かみなさんがいらっしゃるパーティーのような場で聞いた記憶がありますね。そのときはまだ、正式な話としては聞いていなかったんですけど、それでもすごくびっくりしたのを覚えています。やっぱり、まどかが〝理〟になったことでお話は終わったと思っていましたから、「どうするんだろう？」って。

――総集編という形になるとは、そのときは思わなかった？

思わなかったです。なので、まずは自分の保身……いえ、つまり、杏子はちゃんと登場するのかな、っていうことを心配しました。

――実際に総集編ということを聞いてからは、どう思われましたか？

テレビシリーズがオンエアされたときよりも、期待値が上がった状態からのスタートになるということで、正直怖かったというか、不安でした。杏子のいいシーンもたくさんあったので、それをもう一度演じるんだと思うと……。お芝居って、昨日が良かったからといって、それをなぞろうとすると失敗するって、よく言うじゃないですか。なので、なぞることは避けたいと思いつつも、みなさんが期待して望んでいるところはちゃんと押さえていかないといけないしというので、やっぱりプレッシャーがありました。

――テレビシリーズでは杏子は途中からの登場でしたが、そこまでのプレッシャーは感じていなかった？

3話でマミさんが大変なことになってからの登場だったので、オンエアを待っている間はプレッシャーがありましたけど、アフレコは放送前にやっているので、まさかあんなにみなさんの反応があってから登場することになるとは思っていなかったです。そういう意味では、余計な気負いもなく、よかったのかもしれません。

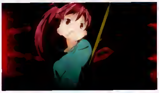
――マミの退場後に登場した杏子は、当時の視聴者からは「何だろう、この子は？」という反応で迎えられたかと思いますが。

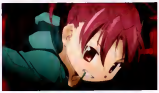
そうですね。ヒール的な立ち位置で出てきましたし。

――それがテレビのオンエアを終えて、劇場版も経た今では、多くのファンの方から好意的に受け入れられるようになったかと思います。

ファンの方からいただくお手紙に「杏子ちゃんのこういうところが好きです」と書いてあったりとか、さやかと杏子のイラストが添えられていたりすると、逆に杏子の良さを教えてもらうような感じもありました。雑誌の『きらら☆マギカ』さんの漫画でもそうなんですけど、「杏子って、こういう面もあるのかな？」と、私も勉強になったりして、楽しく読ませていただいております。

――そうやって杏子のキャラクターが膨らんでいったものが、劇場版のアフレコをする際に影響するということはありましたか？





それでキャラがブレるということはなかったのですが、やっぱり「根はいい子」というのがわかってから演じたので、テストをしたときに「あれ？そんな、いいヤツだったか？」という注意をいただいて(笑)。「あ、そうだった！もう一回、まだみんなと出会う前の、『魔法は自分のために使うものだ』って思っている杏子に戻らなきゃ！」と。その辺りはどうしても引っ張られてしまったかもしれないです。

――杏子がいい子だということがわかってしまっている分、嫌ってほしくないという思いが出てしまったのかもしれないですね。

あはは、どうでしょうか(笑)。でも、私はヒール的な立ち位置を演じさせていただける機会が少ない方なので、役者としては楽しませていただけたキャラクターでした。「このウスノロ！」なんてセリフ、なかなか言ったことがないので(笑)。

――普段の野中さんともギャップのある口調ですよね。

舞台挨拶の時も、上映前と上映後の両方の回で挨拶させていただいたのですが、上映後の回はとても緊張しました。みなさんの映画に対する反応が気になるという気持ちもありましたし、「私みたいなのが杏子で、みなさんがっかりしないかな～」って(笑)。イメージを崩さないかなという緊張があって。

――完成した劇場版前後編は、ご自分ではご覧になられましたか？

劇場に行く前に、DVDでいただいた完成品を家で見させていただきました。ちょっとまだ客観的に冷静には見られないですけど……。

――「ここはもっとこうしておけば」という気持ちになってしまったりという感じですか？

そうですね。まだ悔しさが残りそうで。きっと何年後かに、ちゃんと見られるのかなと思いますけど、まだ現在進行形な感じがします。

杏子の魅力について
女子会で語ってみたい！

――劇場版のアフレコに行く前には、テレビシリーズを見直されましたか？

それをしようかどうかは迷ったんですよ。客観的に杏子を見てみようかとも思ったんですけど、やっぱり見たらなぞっちゃうかなと思って、やめました。新しい気持ちで演じようと思って。

――新しい気持ちで演じられた劇場版前後編のアフレコで、印象的だった出来事はありましたか？

テレビシリーズのアフレコではまだ絵が完成していなかったので、戦闘もどんなふうに戦っているのかざっくりとしかわからなかったんですけど、今回はしっかりと動いていたので、その辺りはすごくやりやすかったです。あと、音楽とかも「もしかしたら、ここのシーン、こんな音楽なのかな？」と想像しながら自分の気持ちを盛り上げていけましたね。びっくりしたのは、杏子が最後の一撃をさやかに向かって放った後の、墓標のシーン。赤と黒と白の世界で、音楽も悲壮というか壮大というか、そこは泣けてきましたね。「あ、これってもう、杏子は死んだってことなんだ……」っていう。

――不謹慎な言い方にはなりますが、杏子はいい死に方をさせてもらえたという感じがします。

役者冥利に尽きる死に方ですよね。もう本当にありがたいです。あと、杏子は2回も変身シーンがあるんですよね。それも「ラッキー！」と思いました(笑)。杏子ファンのみなさまのおかげです！

――杏子は女性ファンもすごく多いらしいですね。

中高生の女の子からのお手紙も増えましたね。劇場版が公開される前に「まどか☆マギカ展」に行かせていただいたんですけど、そのときのスタッフさんに「いつも杏子とさやかのところで若い女の子たちが涙を流していますよ」というお話を聞いて、「やっぱり女の子に人気があるんですね」って。

――野中さんは同じ女性として見て、杏子のことをどう思いますか？

素敵ですよね。杏子みたいに「自分が守りたい人を最後までちゃんと守れるか？」って思うと、私はまだそういう立場になったことがないのでわからないのですが……、熱い思いはやはり憧れます。

――そもそも、テレビシリーズのアフレコをしていた時点で、杏子とさやかの友情にここまでの反響があるということは予想していましたか？

使うものだって思っている杏子に戻らなきゃ、って」

いや、まったく思っていなかったです。杏子的には、さやかの親友はまどかで、「おまえが呼びかければ、もしかしたら助かるかもしれないから」と、魔女になったさやかの元へまどかを連れていこうとする。自分はさやかのことを放っておけないけど、一歩引く姿勢がちょっとかわいいなと私は思っていて、そこがいいんですかね？　女子会とかで語ってみたいですよね。杏子のどこがいいのか(笑)。

——杏子役ということを抜きにして、野中さんがこの5人の中で友達になってみたいと思うキャラは？

杏子とかさやかみたいに、負の部分を持っている人にはやっぱり惹かれますけど、マミさんみたいに柔らかい感じの人も好きですね。何となく、マミさんといると女子力がアップしそうな気がするので、一緒にお茶してみたいです。

——本編中で杏子がマミさんの部屋を訪れたときには、かなりお行儀が悪かったですけど(笑)。

マミさんの家に裸足で上がり込んでいるんですよね。「靴下くらい履きなさい」と思って。「他人の家に上がって、手づかみでケーキ食べて、もう！」って(笑)。

——でも、これもまた杏子の魅力なのかなという感じですね。

そうですね、かわいいところですね。劇場版だと食べ物が変わっていたりとかしましたけど、「ここは食べていますか？」と確認しながら演じるのが楽しかったです。もう飲み込んでいるのかなとか、何を食べているのかな？　とか。

——実際の食べ物を使って練習してみたりはしましたか？

テレビシリーズのときに「ポッキーくわえながら、踊りながら、しゃべれるのかな？」というのはやってみたんですけど、すぐ折れましたね(笑)。

杏子のイメージを崩したくなくて、コメントは控えめに(笑)

——劇場版後編のラストにあった予告映像の収録はいかがでしたか？

あの予告を録ったときは、紙1枚の、本当にセリフだけしか情報がないというところだったので、もう推理するしかなかったですね。

——映像がどういうシチュエーションで描かれているのかということもわからなかった？

なので、本当にセリフから膨らませるしかなくて、何度か録り直した覚えがあります。「もっとそこは真剣です」とか「もっとそこはライトに」とか言われて、「ん？　ということは……？」と、どんな映画になるのか予想するっていう(笑)。

——杏子のセリフで「ナイトメア」という単語も出てきましたが。

それもまず、「ナイトメアとは？」みたいなところから入って、「ナイトメアはナイトメアでいいんですか？」となって。

——新編の中で、どんな意味で使われている言葉なのか、その時点ではわからなかったんですね。

ダブルミーニングみたいなものがあったりするのかな？　とか、いろいろ考えてしまいました。

——実際の意味が何なのかは今はまだ言えないと思いますが、新編のアフレコが始まってみての感想はいかがでしょうか？

そうですね……。ネタバレをしないようにこの質問に答えるのが難しいようなアフレコでした(笑)。何か一言でも感想を言っちゃうとネタバレになってしまいそうで……。何か上手いこと言えたらいいんですけどね。台本をいただいたのが、ちょうど舞台に出演していた最中で、明日の本番に向けて舞台の台本をもう一回読まなきゃいけないところだったんですけど、劇場版新編のほうを読んでしまいました(笑)。それくらい、夢中になれるお話です。

——劇場版前後編のBD&DVDでオーディオコメンタリーも収録されていますね。

本編でせつないシーンもあるということで、「そこに引きずられるより、楽しくやろう」とみんなで話し合いをしまして、楽しく取り組みました。でもやっぱり、たまにちょっと見入っちゃったりしてしまいましたね。あと、(悠木)碧ちゃんが杏子ちゃん大好きでいてくれるので、そのイメージを崩したくなくて、私はいつも『まどか☆マギカ』の座談会ではコメントを控えるようにしています(笑)。

——同じ出演者なのに!?(笑)

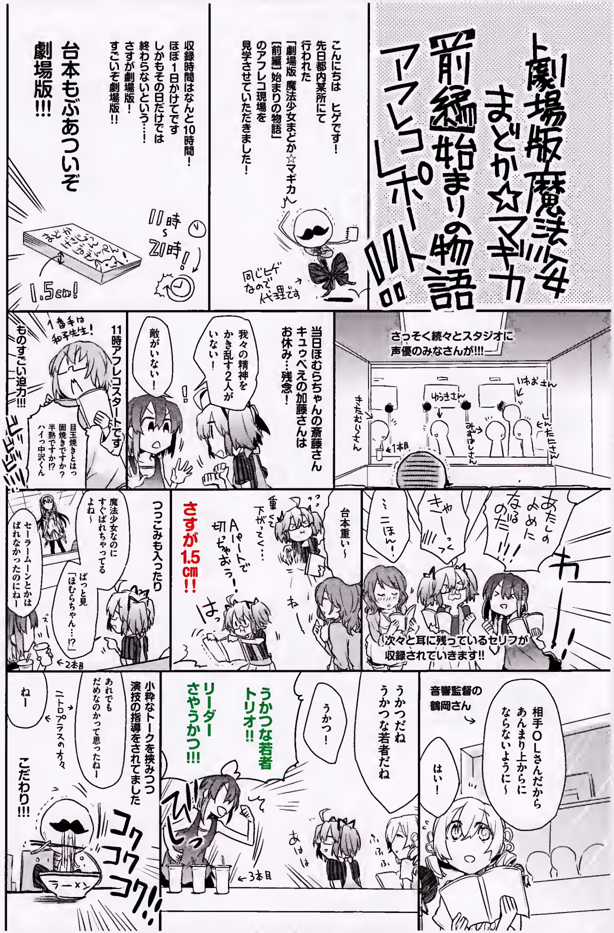
何だか恥ずかしいんですよ。オーディオコメンタリーのときも、目の前の画面には私の演じさせていただいた杏子がいて、私がいて、碧ちゃんがいるというのがもういたたまれなくて(笑)。みんなで「ひとりぼっちは寂しいもんな」のシーンを見ているときとかも、私は「どうしよう、消えたい……」って……。このオーディオコメンタリーを聴いていただければ、私が消えたくなった理由もわかると思います(笑)。

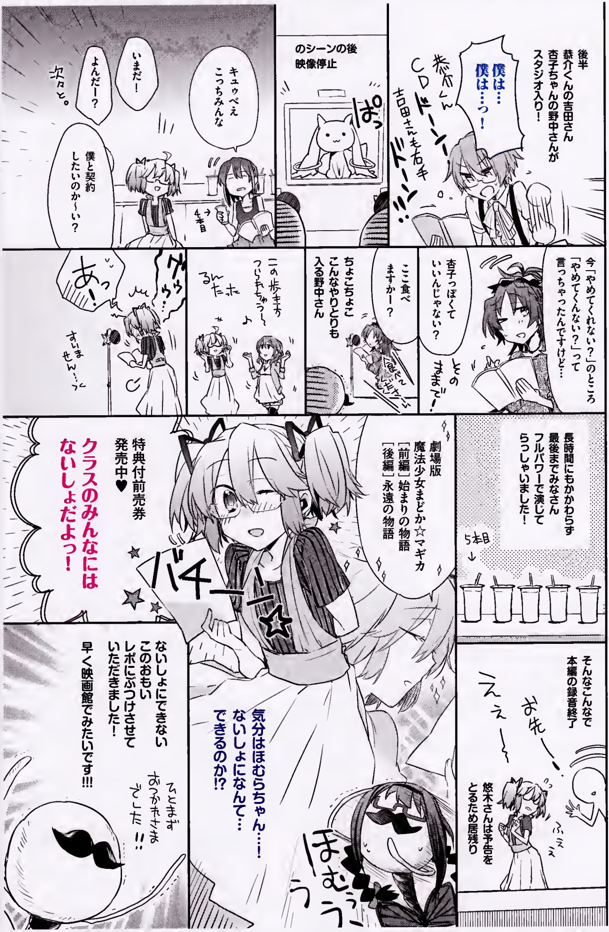
PROFILE **野中藍**

のなか・あい／青二プロダクション所属。近年の主な出演作品に『ささみさん＠がんばらない』（邪神たま役）、『波打際のむろみさん』（ひいちゃん役）、『チャギントン』（ココ役）、『さよなら絶望先生』（風浦可符香役）など。

「魔法は自分のために

劇場版魔法少女まどか☆マギカ 前編 始まりの物語 アフレコレポート!!!


こんにちは　ヒゲです！
先日都内某所にて
行われた
「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
［前編］始まりの物語」
のアフレコ現場を
見学させていただきました！
同じヒゲなので代理です
収録時間はなんと10時間！
ほぼ1日かけてです
しかもその日だけでは
終わらないという…！
さすが劇場版！
すごいぞ劇場版!!
11時～21時！
台本もぶあついぞ
劇場版!!!
1.5cm！
さっそく続々とスタジオに
声優のみなさんが!!!
いわおさん
ゆうきさん
きたむらさん
みずはしさん
しんたにさん
←1本目
当日ほむらちゃんの斎藤さん
キュゥべえの加藤さんは
お休み…残念！
我々の精神を
かき乱す2人が
いない！
敵がいない！
！
11時アフレコスタートです
1番手は
和子先生！
目玉焼きとはっ
固焼きですか？
半熟ですか!?
ハイっ中沢くん
ものすごい迫力!!!
ビビビ!!!
あたしのよめになるのだ!!!
きゃーっ
ミ二ほん！
カー!!
次々と耳に残っているセリフが
収録されていきます!!
台本重い～
ね
重くて下がってく…
Aパートで切っちゃおう！
はっ
さすが1.5cm!!
つっこみも入ったり
魔法少女なのに
すぐばれちゃってる
よね～
ぱっと見
「ほむらちゃん…!?」
セーラームーンとかは
ばれなかったのにねー
ズー
←2本目
音響監督の
鶴岡さん
相手OLさんだから
あんまり上からに
ならないように～
はい！
うかつだね
うかつな若者だね
うかつ！
うかつな若者
トリオ!!
リーダー
さやうかつ!!!
びしっ
ふふふ
あはは
←3本目
小粋なトークを挟みつつ
演技の指導をされてました
あれでも
だめなのかって思ったねー
ニトロプラスの方々
ねー
こだわり!!!
コクコクコク!!
ラーメン


後半 恭介くんの吉田さん 杏子ちゃんの野中さんが スタジオ入り！
僕は…僕は…っ！
恭介くん CDドーン！
吉田さんも右手ドーン!!
のシーンの後 映像停止
ぱっ
キュゥべえ こっちみんな
いまだ！
よんだー？
次々と。
僕と契約したいのかーい？
4本目
今「やめてくれない？」のところ「やめてくんない？」って言っちゃったんですけど…
杏子っぽくていいんじゃない？
とそのままで！
ここ食べますかー？
ちょこちょこ こんなやりとりも 入る野中さん
食べて下さい
この歩き方つられちゃう〜
るんたった
♪
グゥゥ…
あっ！
すいません…っ
長時間にもかかわらず 最後までみなさん フルパワーで演じて らっしゃいました！
5本目
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ ［前編］始まりの物語 ［後編］永遠の物語
特典付前売券 発売中♥
クラスのみんなには ないしょだよっ！
バチーン☆
そんなこんなで 本編の録音終了
ええ〜
お先〜
ふぇぇ
悠木さんは予告を とるため居残り
気分はほむらちゃん…！ ないしょになんて できるのか!?
ほむぅぅ
ないしょにできない このおもい レポにぶつけさせて いただきました！ 早く映画館でみたいです!!!
ひとまず おつかれさま でした!!

※まんがタイムきらら☆マギカVol.2掲載

切りながら辛いし、大変でした」（新房）

総監督 新房昭之インタビュー

総集編の映画を作るということ

――劇場版前後編は総集編です。新房総監督は総集編の映画というものに対して、どのようなイメージをもたれていますか。

自分の世代だと、『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』のイメージがあります。だからそういう形の映画があることはもちろん認識していました。それに最近はまた『天元突破グレンラガン』や『STAR DRIVER 輝きのタクト』みたいに、総集編の映画が増えてきた印象もあります。だから『ヤマト』のようなものを自分もやってみたいかな、という気持ちはどこかにあったと思います。

――ではその総集編を、実際にやることになったとき、どう思われましたか。

「やってみたい」とは思いつつも、「自分は総集編は得意ではないだろうな」という気持ちもあったので、ちゃんとしたものができるかどうかの不安はありました。もともとある映像を繋げたり切ったりということに、昔から苦手意識みたいなものがあって。総集編に限らず、既にあるものを使って気の利いたことをするのが、自分はどうも上手くないと感じているんです。

――それは、もともと作ったものには意図があるので、それを変えて繋いでいくことに違和感がある、ということでしょうか。

そういうことではないんです。単に、切って繋ぐとこういう流れになるのなら、だったら新しいカットを描いた方がいいとか、コンテから考えなおした方がいいとか、そういう考えに行ってしまう(笑)。ありもので構成していくときに無理やりな感じが出てしまうくらいなら、「じゃあ新しいカットを入れた方がいいんじゃないかな」と思ってしまうタイプなので。

――でもそれをやるとすると、総集編ではなくなっていってしまいますね(笑)。

そうなんです。以前に『さよなら絶望先生』でも総集編的な映像を作ったことがあったのですが、どうしても既存の映像を上手い形で使い切れないというか……。なので結局は新規のカットが増えていって、あちこちに負担をかけてしまったということがあったんです。それより以前にも、何度か総集編のような映像を頼まれたことはあるのですが、そういう苦手意識のために断ったり、他の人にお願いをしたりしていました。でも『まどか☆マギカ』は劇場作品だったので、自分の世代で観ていた『ヤマト』や『ガンダム』に並ぶ形になると思うと、それは面白そうだなということで「やってみよう」と考えました。

――ただ、総監督のそういった苦手意識を差し引いても、『まどか☆マギカ』はかなり総集編にはしにくい作品だったと思います。

だから、前後編に分かれてしまったし、合わせて4時間を超えるような内容になったんです。なにせ、テレビシリーズ1話冒頭の、まどかの夢をカットする、というくらい思い切ったことをしたけど、それでも4時間を超えてしまう(笑)。ただ、その夢のパートのカットは、テレビシリーズの構成に思い入れが強い方だと、しっくりこないようなんです。だからやっぱり、総集編はいろいろと難しいな、と思いました。ファンとしてはテレビシリーズが、いわゆる原作なんですよね。だから「原作のあのシーンが見たかった」という気持ちになるのも、すごくよくわかる。ただ総集編である以上、いいシーンやいいセリフでも、ある程度はカットしていかなくてはならない。こちらとしても切りながら辛いし、大変でした。

総集編に取り掛かるにあたって

――その総集編をまとめるにあたって、新房総監督には、「どんなところを切ってどんなところを残すか」という最初の方針みたいなものはあったのでしょうか。

最初は、テレビシリーズでも編集をしていた松原(理恵)さんに、ひな形のようなものをまとめてもらいました。たとえば1話から9話を2時間以内にするのなら、こういうまとめ方だとどうでしょう、みたいなものを作ってもらったんです。それをいただいた上で、「ここはちょっとこうしたいかな」「この部分はああしたいかな」という調整をしました。ただそのときにいろいろと付け足しをしたくなったせいで、前編は結局2時間を超える内容になってしまいましたけど(笑)。だけど松原さんの最初の編集がなければ、どうまとめればいいのかが掴めず漠然とした作業になっていたので、最初の段階でつまずいていたかもしれません。

――その松原さんに、最初のひな形作りの依頼をしたのは、なぜなのでしょうか。

『まどか☆マギカ』という作品に精通しているだけでなく、テレビシリーズ全体を通して、作品の流れやリズムを把握しているのは、自分か、シリーズディレクターの宮本さんか、音響監督の鶴岡さんか、編集の松原さんだろうなと思ったんです。そうやって全体を見渡す形で作品に関わった人間じゃないと、この総集編はまとめられない。それに加えて、松原さんは上手い編集さんなので、なおのことお願いをしたいと思いました。

――その松原さんに作っていただいた仮繋ぎのバージョンを観たときに、総監督の方で足したり引いたりした場面をいくつか覚えていらっしゃいますか？

最初のバージョンでは、やっぱり冒頭のまどかの夢は入っていたんです。だからそこをカットしたのは自分ですね。それに付随して、まどかに出会うまでのキュゥべえを細かくカットしました。ほかにはさやかが契約をするシーン。結局はまるまるカットではなく、病院の屋上で恭介がバイオリンを弾くシーンでインサートとして入れていますけど、それは後から思いついたアイデアです。流れとしては入れられないけど、「どこかでフォローはしたい」と思って入れました。ただ全般的

PROFILE 新房昭之

しんぼう・あきゆき／近年の主な代表作に『〈物語〉シリーズ』『ひだまりスケッチ』『ささみさん@がんばらない』（いずれも監督）など。

「いいシーンやいいセリフでも、カットしなくてはならない。

に、そういった細かいところの足し引きだけなので、大枠は松原さんが作ってくれた形になっています。

『まどか☆マギカ』の配役に改めて思うこと

――今回の総集編で役者さんたちのお芝居については、いかがでしたか。

テレビシリーズのころからですが、『まどか☆マギカ』は全員上手い方ですから。こちらから特に何かお願いや注文というものはありませんでした。総集編でもベストを尽くしてもらえたと思っています。

――テレビシリーズのころで言えば、『まどか☆マギカ』は、意外な配役が多かったことも、話題となっていました。

中でも一番は野中（藍）さんかもしれないですね。これは案外みなさん気付いてないかもしれないのですが、自分は野中さんの個性的なキャラクターを演じる才能にはものすごいものがあると思っているんです。『電波女と青春男』で40歳の母親役をやってもらったこともあるのですが、それもやっぱり上手くハマっていて。意外な役がすとんと腑に落ちる感じがするんです。これは、『ぱにぽにだっしゅ！』で一条さん役をやっていたころから感じていたのですが、『まどか☆マギカ』では改めて野中さんの存在感のすごさを知りました。

――杏子は、まっとうに考えてしまうと、喜多村英梨さんがやりそうなイメージもありますね。

喜多村さんもハマった思います。野中さんなら「絶対に嫌われない」という確信がありますから、やっぱりこのキャスティングはベストだと思います。

――お話が出たのでうかがいますが、喜多村さんのさやかもハマっていました。

その喜多村さんの芝居が良すぎたせいもあるのですが、自分としてはやっぱりさやかが可哀想と言うか、不幸になり過ぎてしまったかもしれない、という思いがあります。ああいう展開で、ああいう最後を迎えて、というあたりがどうにも……。これまでのほかの作品では、あまりこういう感覚を意識することはないのですが、さやかはやっぱり気になります。

劇場版としてどこを直していくか

――総集編ではレイアウトを変えたり、いろいろと細かく手を入れたとうかがいました。

そのあたりは宮本さんが中心になってやってくれたところですね。スケジュール意識とバランス感覚がしっかりしている宮本さんだから、最後までやりきれたんだと思います。

――バランス感覚というのは？

たとえば「これはこうじゃない」「ここはこうしなきゃ」というこだわりが自分にあるとしても、「人に上手く伝えるのは難しいから後でまた考えよう」ということにしてひとまずは置いておく。そういった事柄が、制作を進める中でどんどん山積みになっていくんです。その膨大な作業とスケジュールを見比べながら、「ここは死守するけど、ここは諦めざるをえない」というように、どう優先順位をつけるか、ということでしょうか。他人から見たら、なぜこだわるのかが分からない部分だってあるでしょう。それをどれだけ客観視して、「本当に譲れないのは何なのか」という、いい意味での割り切りができるか。これができないと、制作が破綻して、みんな疲弊してしまった上に、「結局間に合いませんでした」ということにもなりかねないんです。ただこれがなかなか難しい。

――そういったことが、いわゆるバランス感覚だと。

ただ、そうやって流してしまう箇所について、周りのほかのスタッフが「ここは流してもいいんだ」と思ってしまうかもしれない。「ここは落としてもいいんだ」「この人はここは流すんだ」みたいに思われても、上手く現場が回らないし、いいものを作れないですよね。だからものすごく難しいんです。やり方はいろいろあるのですが、そこはある程度以上はキャリアを積まないとできないことかなと思います。

制作中の新編の手応えは？

――宮本さんのお名前が挙がりましたので、そのままスタッフさんのお話もお聞かせください。今回の劇場版ではテレビシリーズにはいなかったけど、新たに参加されたスタッフさんもいます。たとえば総作画監督の山村さんですとか。

テレビシリーズのときは、ほかの作品に関わっていて時間がなかったけれど、参加してもらえるのであれば、是非『まどか☆マギカ』にも、と思っていました。山村さんの画はすごく上品だし、力もあるので、彼がメインで入ってくれると、安心します。

――今回の総集編で、ほかに印象的なスタッフさんがいれば、教えていただけますか。

特に誰、と言うよりはみんながすごかったと思います。特に後編は「このスケジュールで作りきれるのか」という中で、みんな最後の最後まで粘って作ってくれました。

――みなさんのモチベーションの高さは、映像を観て伝わってきました。

「いいものにしたい、いいものを作ろう」という使命感があったように思えます。テレビシリーズでままならなかったところを、せっかくの機会なので再チャレンジしようという気持ちもあったんじゃないでしょうか。

――新房総監督は、スタッフさんをものすごく信頼されて、いろいろと任されているような印象があります。

『まどか☆マギカ』の場合は、オリジナル作品だから、みんなに自由にやってもらった方がいいかなとは思っています。そのほうが本人たちも楽しんで取り組めると思うし、その結果、作品が面白くなる面もありますから。

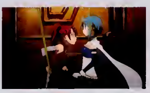
――最後に、新編についてお聞かせください。現状での手応えはいかがでしょうか。

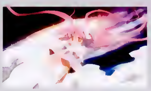
いい感じですよ。

――完成図が浮かぶ感じですか？

いえ、それはまだまだですが（笑）。でもアフレコは始まっているし、着実に進んでいます。虚淵さんの脚本はもちろん、コンテにも手応えはあるので、完成したらすごいものになると思います。

――では完成を楽しみにしています。ありがとうございました。





います」

監督

宮本幸裕インタビュー

劇場版に取り掛かるにあたって

——『まどか☆マギカ』の劇場版を作るというお話をいつごろお聞きになったのでしょうか。

今となっては記憶が曖昧なのですが、確か総集編が上映される一年くらい前（2011年の10月ごろ）だったと思います。

——劇場版を前後編の総集編で作ることは最初から決まっていたのですか？

一本の映画にまとめるにはちょっと量が多すぎるということで、前後編に分けるということは、自分が話を聞いたときには既に決まっていました。

——宮本さんはテレビシリーズではシリーズディレクターでしたが、今回の前後編では監督になっています。

でも最初は「監督をやってほしい」という話はなかったんですけどね。前後編の仕事に取り掛かって少し経ったあたりで、シャフトの近くのコンビニでたまたま久保田（光俊）社長にばったり会って、そのときに「今回の映画では、監督ということでどうかな」みたいなことを言われました（笑）。

——劇場版を作ることになり、宮本さんがまず考えられたのはどういったことでしたか？

色々なところを直したいな、と。テレビシリーズを作ったあと、BD・DVD版でかなり映像を直したのですが、それでもまだ自分としては悔いが残っていたんです。自分の意図をうまく演出に反映できていなかったり、本来ならもうちょっと動かしたいと思うシーンの絵が動いていなかったり、いろいろあるのですが。そういう点を今回の劇場版で直していこうとは考えました。

——もとはテレビシリーズだったものを劇場版にするにあたり、気を使われたことや作業上での違いなどをお聞かせください。

新房総監督から「画面を全部引きましょう」という指示がありました。テレビで作っているものをそのまま映画のスクリーンで映すと、どうしてもキャラクターが寄って見えるんですよ。画面が窮屈になってしまうし、絵の線も太くなります。テレビ用の小さい紙に描いた絵は劇場サイズだと荒れて見えてしまうので、「劇場用の大判の用紙にキャラクターを大きく描いて、それを縮小して撮影しましょう」ということになりました。

——それは新規カットだけではなく、全体的に描き直したということでしょうか。

結果的に、おおよそはそうなってしまいましたね（笑）。当然、大きな紙に描く方が作業的には大変なので、作画陣にとって大きな負担になるわけですが……。だから自分は、作画さんたちにずーっと謝っていたように覚えています。「すみません、すみません」と言いながら、みなさんに納得してもらおうと。

悔いが残っていたイヌカレー作画も大幅修正

——劇場版に関わられることになった各スタッフさんはどのようにして決められたのですか？

制作プロデューサーの岡田（康弘）さんや、新房総監督といった方々が決めていったので、自分はそこには関与していないんですよ。でも今回の劇場版で求められていることは、「面倒臭いことをやってくれる人」ということになるので（笑）、きっとみなさん大変だったろうなと思います。

——それは先ほどおっしゃっていた、大判用紙への描き直しの事情からでしょうか？

それもありますし、あとは劇団イヌカレーさんとの分担作業があるので、作業の進め方が入り組んでくるんですよ。たとえば「杏子が魔女に触る」というシーンがあるとすれば、杏子は作画担当のアニメーターさんが描かなければいけないんですけれども、魔女はイヌカレーさんが描きますので、作画さんに頼むときは「ここに魔女が入る想定なので、杏子はここまで手を伸ばしてください」といった指示内容になるんです。作画さんからしてみたら「どこですか？」ってよくわからない場合もありますから、そこを把握してもらって進める必要があって。魔女をアタリ的に描いて、だいたいのレイアウトで描いてもらったり……というケースが多かったかなと思います。的確な例えかは分かりませんが、特撮映画で特撮パートと実写パートが分かれているような作業感覚でした。「ここは爆発が起こっているシーンなので、ジャンプしてください」みたいな（笑）。

——今、お名前が出ましたが、テレビシリーズの制作時にイヌカレーさんとのやりとりは基本的に宮本さんがやられていたそうですね。

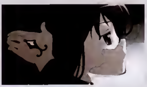
そうですね。なので、総集編の映画でも主には自分がそのままやりとりしていました。でも今回は、イヌカレーさんは、関係するスタッフとはほとんどすべての人とやりとりしたと思いますよ。特に撮影さんや仕上げさんたちと関わることが多いので、やりとりは多かったと思います。

——イヌカレーさんとは劇場版の制作に関してどんなお話をされたのですか？

イヌカレーさんもテレビシリーズに悔いが残っていたらしくて、「総集編やるよ」って言ったら、「じゃあ、ここ直したい」と向こうからご提案がありました。それで結局、ほぼ全部のシーンに修正を入れていましたね。普通は気付かないような細かいところまで直していたので、どこが変わったかをすべて把握するのは、難しいかもしれませんが、それでも完成度は確実に上がっています。

テンポを微調整しながら統一感のある映像を

——テレビシリーズ全12話分を2本の映画にする際のまとめ方は、どのように進められたのでしょうか。



PROFILE 宮本幸裕

みやもと・ゆきひろ／代表作に『荒川アンダー ザ ブリッジ』『電波女と青春男』（いずれもシリーズディレクター）、『さよなら絶望先生』（チーフ演出）など。

「ほぼすべてのカットを劇場用の大判用紙で描き直して

まずはテレビシリーズの編集も担当されていた瀬山編集室の松原（理恵）さんがあらかた繋いでくださいました。その編集されたものを見て新房総監督が「ここと ここを繋げよう」「ここはこのままの繋ぎでやっていこう」という具合にコンテを切り直すみたいな段取りで進めていました。そのコンテがあがってきたら自分と総監督で打ち合わせをした上で、細部の調整は自分が詰めていった感じです。「このカットはもうちょっと終わりを伸ばしてみましょう」とか「ここはもっと切って短く、パッパッパッと見せましょう」とか。2時間ほどの尺の作品にするために、テンポ感をつけるための微調整をしたということですね。テレビシリーズから個人的に直したい繋ぎもあったので、この機会に直したシーンもあります。「このシーン、ちょっと長いなぁ」とか、逆に「速いなぁ」と感じたところがあったんですよね。

——そういうテンポ感は、やはり感覚的なものなのでしょうか？

そうですね。たぶんこれは好みによると思います。たとえばコンビ芸人さんたちが、ひとりがボケたらもうひとりがすぐツッコむじゃないですか。そのツッコミがワンテンポ以上遅れていたりすると「ちょっと気持ちが悪いなぁ」と感じる、そんなシーンを自分の感覚を頼りに速くしてみましたという。ほかの人から見ると別にどうでもいいかな、とも思いますが、統一感のある映像になるように心がけながら調整しました。

なかなか意図が読み取れない新房イズムの難しさ

——宮本さんは新房総監督とのお付き合いが長く、いわゆる「新房イズム」みたいな感覚を把握されていると思うのですが、ほかのスタッフさんとの間でのそういった作業のやりとりはいかがでしたか？

みんな大変そうでしたね（笑）。とはいえ自分も、普通に読み間違えますよ。「新房さんはたぶんこういうのが好きなんじゃないかな」って思ったら違った、みたいなこともよくあります。逆に、新房総監督が何か求めていること自体は察せるんですけど、具体的に何を求めているのか分からなかったりとか。もっと単純に、何をねらっているのか読み取り切れないカットもたくさんありました。だから僕もほかのスタッフさんと、新房イズムを探りながら打ち合わせしていました。

——新房総監督による象徴的なカットがあったとして、そのカットの意味の焦点がどこにあるのかを読み取るのは難しいと。

難しいですね。キャラクターが手前にいて奥に背景がある、新房総監督はその距離感とかレイアウトには、かなりこだわっています。部屋の中だったら、奥に行くに従ってパースがつきますけど、その角度がちょっとでもズレると違和感を覚えられることもありますね。カメラの高さがちょっと低かったり高かったりすると、「何か納まりが悪い」みたいな指摘があったり。ただ、それを直すとなると、カットそのものを全部修正する必要があるんですよね。アニメの場合は、ちょっとカメラの角度を変えるだけでも、描き直しになってしまうんです。

——要求水準が高い現場なんですね。では逆に、手応えがあったと思われているところはありますか？

原画の滝山真哲さんが手がけてくださった新作カットは良かったですね。あと、テレビシリーズでの10話にあたる部分は、テレビのときから手応えを感じていて、今回のリテイク作業でもほとんど手がかからなかったです。カメラのフレームをちょっと引いたり、ちょっと色を変えてみた、といった細かいテクニカル的な部分を直したくらいです。

——新作カットの多さにはファンも驚いていたのですが、最初からあそこまで増やす予定だったのですか？

新作というか、直した結果、新規になってしまったカットもたくさんありますけどね（笑）。それらも含めて新規カットは、「結果的には多くなるだろうな……」とは最初から思っていました。作業する前はずっと「そんな量をやれるはずがない」って思ってましたけど（笑）、「直すんだったら、ここも直そうか」と、やっていくうちに増えていきましたね。大変ではありましたけど、やるべきだとは思っていたので、必要なことだったと思います。

完全新作は映画らしさを追求することに挑戦

——ご苦労の甲斐もあって、劇場版は反響の大きな作品だったと思います。ご自分が苦労して作られた作品が広く受け入れられた、ということについてはいかがでしたか？

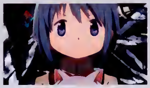
自分も劇場に行って、お客さんたちに交じって観たんですよ。そして上映が終わったときに、「面白かった」「良かった」という会話が聞こえてきたときはうれしかったですね。あと、自分の両親にも映画のチケットを渡したのですが、そうしたら「観に行ったよ。一番お前が作ったアニメの中では、話が理解できた」みたいなことを言ってました。「『まどか☆マギカ』は年配の人でも見られる作品なんだな」と、改めて実感できたことは良かったと思います。ただ、「お話を考えたのは自分じゃないんだけどなぁ」と思いつつも、言っても親には理解できないだろうから黙っておきましたけど（笑）。

——次に公開される新作『［新編］叛逆の物語』も、ファンは期待しています。映像的な部分でこだわられているポイントなど、お話しいただけることがありましたらお願いいたします。

挑戦ばっかりですね。今度はテレビで一度放送されたものを劇場仕様にするのではなく完全新作ですから。がんばって映画っぽい画面作りになるように、映画らしさが出るように挑戦中です。たとえば他のテレビアニメが劇場版になるとき、その予告編を観ると「あっ、テレビと雰囲気が違う。やっぱり映画になるんだ」って実感がわくんですよ。画面の密度感も全然違いますし、音楽だって違う。そういうことも含めて、劇場アニメって、そういう雰囲気があるんですよね。『まどか☆マギカ』の新編も、予告編などで少し映像を見ただけで「さすが映画は違う」って思ってもらえるようなものにしたいと考えています。

——新房総監督としては、コンテの段階で手応えを感じられているようですが、宮本さんはいかがですか。

確かにコンテはすごい。ただ、すごすぎてちょっと笑えない（笑）。テレビシリーズとして映像化するだけでもかなり難易度が高いコンテなので、「これを劇場レベルでクリアするのか？」みたいなプレッシャーがあります。とんでもなく高いハードルを用意されていますね……。まさに挑戦です（笑）。みんなでがんばって完成させるよう制作中ですので、公開までお待ちください。



「前後編の制作で唯一お願いしたのは、新編の予告を作ることでした」（岩上）

シャフト代表取締役　プロデューサー

久保田光俊×岩上敦宏インタビュー

新編へ繋げるために制作が決まった劇場版総集編

——『まどか☆マギカ』はテレビシリーズに続き、劇場版が制作されています。この展開は、どのように考えられたのでしょうか。

岩上　放送中からあれだけヒットした作品なので、早いうちから次はどうするかを考えるのが普通なのかもしれませんが、『まどか☆マギカ』の場合はそれどころではなかった事情もあって。テレビシリーズが放送されている途中で震災が起こり、そもそもテレビシリーズの続きを放送できるような状態ではありませんでした。シャフトさんとしては社会が混乱していた中、最後まで作りきることで精一杯だったでしょうし、僕としてはその最終話までをどうやってみなさんにお届けするかで手一杯でした。だから、次の展開について具体的に話を始めたのは、テレビでの放送が全話終わってからでした。

久保田　ただ、放送終了後の始動はわりと早かったように覚えています。当時のメールの履歴を確認してみたら、放送が終わった4月には、何かしら取り掛かっていたようです。

岩上　最初に続編の構想が出たときには、テレビでやるか劇場でやるかなどというフォーマットも決まっていませんでしたよね。

久保田　まず「続きを作ろう」ということが第一にあって、あとは虚淵さんにあげてもらったプロットを元に、「これをどのような形でファンに届けましょうか」という話し合いをした記憶があります。

岩上　最終的には「この内容であれば劇場作品にした方が面白い」という話になったんですが、「新作をいきなり劇場で公開するより、テレビシリーズでの感動をもう一回劇場で味わってもらえるよう、総集編も含めた三部作にしよう」ということになりました。新作のプロットの内容によっては、劇場三部作にはならず、テレビで続編を作っていたかもしれません。他にも色々な理由があるんですが、劇場用にすることで『まどか☆マギカ』をよりまとまった形の作品として残したいということも、大きかったです。

久保田　そうですね。新房総監督を含め我々も「大スクリーンで『まどか☆マギカ』を見たい」という気持ちがありましたから。

どんどんと増えていった劇場版での作業

——公開された前後編は、総集編でありつつも作画などの修正が大量に入っていました。

久保田　総集編を作ろうということになって、改めてテレビシリーズを見返すと「ここはこうしたほうが良かったな」などと、やり残したことをいろいろ感じたんです。ただ、直したいところをすべて直そうとすると際限がないので、「まずどこを直そうか」と新房さんと話したんです。そうしたら「一本の作品になるように各話の絵柄を統一しつつ、劇場の大スクリーンで映えるように直したい」ということで、作画修正を念頭にスタッフを配置して始めました。最初は現場スタッフも「古いものを修正するより新作を作りたい」という気持ちが強かったんですけど、新作は絵コンテ作業中などで、まだ作画に入れない状態だったんです。ですから「その間にテレビシリーズをアップグレードしましょう」と手をつけてもらったんですが、そうするとやはりみんなこの作品に思い入れが強いので「あれも直したい、ここも直したい」と、あっという間にやることが増えました(笑)。キャラクターは作画監督がチェックして、微調整を含めかなりの数の原画に手が入っていますし、背景美術は美術監督の内藤(健)さんの方でほとんどのカットを再チェックして、最終的にかなりの数を新作にしているはずです。そうやってどんどん精度や密度を上げていったわけですが、やりすぎてスケジュールが破綻しないか不安になるくらい、すごい物量だったと思います。

岩上　あと、テレビの映像をそのままスクリーンに映すと、ちょっとカメラがキャラクターに寄りすぎに感じるところもあるんです。それらも細かく、劇場用の見せ方になるよう調整されていたのには感動しました。カメラの寄り引きのリズムが良くて、絵のレベルアップだけではなく、「『まどか☆マギカ』を劇場作品にする」という強い意志が感じられましたね。

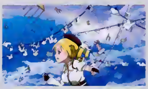
——特に「ここは劇場で観てすごかった」というところはどこでしょう？

岩上　どこか一点に驚いたというより、前後編の劇場作品としての見せ方がうまいと感じました。前編を8話で終わらせてそのラストに「Magia[quattro]」をもってきたり、「ルミナス」をテレビのオープニングと同じ形で入れたり、これは新房さんのアイデアが大きいと思います。あと、テレビシリーズのときには、尺の都合もあって魔法少女物なのにじっくりと変身シーンを描けなかったのですが、そこを新作でしっかり描けたのも劇場版ならではだと思いました。

久保田　テレビシリーズで一度観たことがある人にも楽しんでもらうための要素をいっぱい入れ込もうと、変身シーンやアクションシーンは新作画になりました。通常テレビアニメの場合、変身などのシーンは絵コンテなどで先にある程度尺と演技が決められているんですけど、今回の前後編での変身シーンに関しては、先に作画で演技を決めてから編集で尺を決定していきました。あくまで「作画で何をやるか」ということを優先して作ったもので、ファンの方に喜んでもらえるサービスになったかなと思います。

スタッフも強く感じた作品に対する反響と期待

——前後編を映画でやる少し前から、一般のメディアでも『まどか☆マギカ』が大きく取り扱われるようになっていたように思えます。お2人としては、それをどのように受け取られていましたか？



PROFILE 久保田光俊

くぼた・みつとし／近年携わった主な作品に、『〈物語〉シリーズ』、『ひだまりスケッチ』、『ささみさん＠がんばらない』、『電波女と青春男』など。

PROFILE 岩上敦宏

いわかみ・あつひろ／近年携わった主な作品に、『〈物語〉シリーズ』、『Fate/Zero』、『ひだまりスケッチ』、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』など。

「総集編だったはずなのに、気がつけば全カットに手を入れてしまいました（汗）」（久保田）

久保田　メディアなどで大きな話題にされることに現場の方がビックリしていました。ただ劇場版に対する期待がどんどん大きくなるのを感じて、「あくまで総集編、新編集版ですから！」とみんなで言って、ハードルを上げすぎないようにしました(笑)。

岩上　そうなんです、振り返ってみていただくと、実は「テレビシリーズを完全リニューアル！」みたいな仰々しい宣伝をしていないんです。

久保田　しなくて正解だったと思いますよ。こちらからも「宣伝で、あまり煽らないでください」と言った記憶がありますね(笑)。時間との戦いで、どこまで劇場版として手を加えられるかもわかりませんでしたから、「熱烈に期待されすぎたら、がっかりさせてしまうかも……」という気持ちが総監督や現場のスタッフにはありました。

岩上　劇場公開直前、フジテレビさんの「めざましテレビ」で『まどか☆マギカ』を紹介してもらったときに「ルミナス」の一部など、新作映像を放送したんですよね。そうしたらファンのみなさんから「こんなに新作映像があるんだ！」と驚かれたような形になりました。これは、本当にタイミングが良かっただけなんですけど。

久保田　あれはすごくいいタイミングでしたね。

——テレビシリーズは未見で、劇場で初めて『まどか☆マギカ』を観たという方からの反応は感じられましたか？

岩上　あちこちから耳にしました。「『まどか☆マギカ』の名前は知っていたけど、アニメは観ていなかった」という人に対して、裾野を広げられたという気はしています。「新編を公開する前に、多くの人に『まどか☆マギカ』を知ってもらう」という目的はある程度果たしてくれたんじゃないかなと。

——前後編の公開日の間隔が、1週間しか開いていないのが意外でした。

岩上　今回はあくまで編集版ですから、話の続きを見たければレンタルビデオ店に行けばあるわけですし(笑)、テレビシリーズを見ていた人にとっても後編のストーリーは知られているわけなので、後編の公開まで何カ月もあけて「次をお楽しみに」というものではないと思っていました。ですから自分としては「前後編同日公開でもいい」と思っていたぐらいだったんです。世の中、上映時間が4時間になる映画もありますからね。ただ劇場はスクリーンの数に限界がありますから、1週間だけでも間をあけたのは、結果としては良かったと思っています。

——試写以外に、直接映画館で劇場版をご覧になりましたか？

久保田　前編と後編の公開初日舞台挨拶の回に行かせていただきました。映画館で観るとやはりみなさんの反応や空気を肌で感じることができるので、「がんばらなきゃいかんな」という気になりますね(笑)。あと、改めて「映画館というスペースってすごく広いな」ということを実感しました。

岩上　前編の初日と後編の初日で延べ20回以上も舞台挨拶をやって、そこに立ち会っていたので、僕も当然劇場でも上映を観ました。やはりあれだけのお客さんが来てくれている中で一緒に観られたことは幸せだと思いました。今回、配給をアニプレックスで直接やったので手探りの面もありましたが、社内の『まどか☆マギカ』チームは、みんなよくがんばったと思います。あとは舞台挨拶に出ていただいた役者のみなさんが一番大変だったでしょう。

久保田　僕は東京しか行ってないですが、役者の方々は本当に北から南、東から西へと、舞台挨拶に行っていただきましたからね。

岩上　僕は関東だけではなく、後編公開時に大阪、京都、名古屋とまわりましたけど、それらの劇場にもファンがいっぱい来てくれて心強かったです。

——『[後編]永遠の物語』が公開初週の興行収入ランキングで1位になったことについてはどう受け取られましたか？

岩上　まさか、初日全国43館での公開で1位になれるとは思っていませんでしたから、うれしかったですよ。

——劇場で公開されていた期間も長かったですね。

岩上　最近はシネコンで小さなスクリーンでも長い間続けることも可能ですからね。そのおかげで公開期間が延びた面もあるとは思います。

久保田　でも最終的には、日本全国で上映されたんじゃないですか？

岩上　もしかしたら、47都道府県全てで公開されたんじゃないでしょうか。BDなどが出ても、またリバイバル上映でやるかもしれませんね、それだけの価値がある作品だと思います。

オリジナルカットも入った新編の予告編

——『[新編]叛逆の物語』の予告編は、どのように作られたのでしょうか？

久保田　予告は、前後編の制作終了が見えたところで作り始めました。内容に関しては脚本の決定稿からセリフをもってきたうえで、「記号的なカットを集めて作ろう」という新房総監督のプランのもとに制作してあります。新房総監督カラー満載な、良い予告になってうれしかったです。

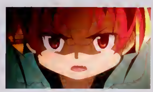
岩上　やっぱり新編に橋渡しをするのがこの前後編の使命ですから。自分は前後編についての要望みたいなものはほとんど何もシャフトさんに言っていないのですが、唯一お願いしたことが「新編の予告をつけましょう」ということでした。とてもいい予告になってうれしかったです。

久保田　新作ということで、スタッフもノリノリで気合を入れて作っていましたね。

——最後に新編について触れていただきつつ、読者の方々に向けてのメッセージをお願いいたします。

岩上　ストーリーに触れると何を言ってもネタバレになってしまうので話しにくいのですが、絵コンテやアフレコなどを見ていると、前後編以上に力が込められたフィルムだと感じられます。純粋にひとつの映像作品として面白いものができるという期待感があります。

久保田　新編については、最初から劇場で観てもらうための密度や空気感、情報量での絵作りになっているので、楽しみにしてもらえればと思っています。まどかがいなくなった世界でほむらたちがどのように戦っているのか、劇場までぜひ確認に来てください。



「キャラをかわいくして、『あっ、ちょっと違うな』と思ってもらえればいいなと」（山村）

総作画監督 谷口淳一郎×総作画監督 山村洋貴インタビュー

劇場版ではキャラの目の大きさや頭身のバランス調整を図った

—お2人が劇場版に参加された経緯は?

谷口　覚えてないなあ(笑)。『まどか☆マギカ』は、テレビ放送が終わっても版権イラストなどでずっと作業をしていたので。はっきり、ここからが劇場版という区切りがないんです。

山村　僕も覚えてないです(笑)。僕はシャフトでずっと仕事をもらう中で、「次はこれをお願い」という感じで頼まれたように覚えています。

—山村さんは劇場版からの参加ですね。お話がきたとき、いかがでしたか?

山村　いきなり入って絵を総作監として統一することは「上手くやれるかな?」と、すごく心配ではありました。何よりビッグタイトルでしたので、自分が作品を壊したりしないようにしなきゃと。

谷口　いやいや、それはないですよ。

山村　テレビ放送時には普通に見ていて「すげぇな!」と思っていましたので、ぜひがんばろうという気持ちでした。

—テレビシリーズ『まどか☆マギカ』はどのへんがすごいと感じられましたか?

山村　これはちゃんと見なきゃなと思ったきっかけは、阿部望さん(アクションディレクター・原画担当)が担当されたアクションシーンですね。物語をすごく引き立てるためのアクションを作画されていて、とにかくかっこいいんですよ。

谷口　アクションは全部、アクションディレクターの阿部(望)さんと神谷(智大)さんで直してましたからね。

—総集編を制作されるにあたり、特に意識されたことは?

山村　僕を新たに呼んでいただいたのは、キャラのところをちょっとプラスしてほしいということなのかなと思い、キャラをかわいく描くことに専念しようと考えました。物語は既に完成していて素晴らしいので、変えるとしたら絵柄かなと。劇場で観たお客さんが「あっ、テレビシリーズとちょっと違うな」と思ってもらえればいいなと。

谷口　総集編はテレビシリーズを膨らます感じですね。気づいたところを直したりとか。他には、テレビシリーズですとアップが多かったんですけど、劇場版では引いたカットに修正していたりします。『まどか☆マギカ』のキャラは、アップがけっこう難しいんですよ。マンガ的な記号なので、あまりアップにするとリアリティがなくなる場合もあるんです。キュゥべえは別として、どちらかというと引きの方が画作りとしてはしやすいですね。

—アップにして情報量が増やせるキャラクターデザインではないんですね。

山村　アップにしても、鼻の穴を描けるようなデザインではないですし(笑)。目もマンガチックなデザインになっているので、アップだとディテールを詳細に描くのも難しいんですよね。なので髪の毛にちょっとハイライト入れたり、ほつれを出したりはしていますが。

—先ほど山村さんのお話にもありましたが、劇場版で絵柄を変えられたのは具体的にどのあたりでしょうか。

谷口　そんなに変えてはないんですけど、具体的に言うと若干目を小っちゃくしました。バランスの調整ですね。目の大きさで表情や感情が変わってくると思ったんですよ。やはり真剣な表情の時にあまり目をクリクリにかわいく描いてもなんなので。微調整程度ですけど、ちょっと頭身を高くしたりもしました。

山村　谷口さんは劇場版のキービジュアルから頭身を高めにしていましたよね。劇場っぽさと言いますか、締まった感じを受けました。

谷口　最初はかわいらしいキャラのかわいらしいお話だとミスリードしようと、頭身が低かったのですが。もうダークな話だとバレてますし(笑)、かわいくというよりは、ちょっと人間味をもたせようかなと思ったんです。その表現が目の大きさや頭身に出たのだと思います。

—では、アップのシーンでの目の芝居はかなり意識されたことがあったのでは?

谷口　目の芝居ってバリエーションが少ないんですよね。

山村　なかなか思いつかなくて。

谷口　蒼樹さんの原案では、絶望やダークな目の表情はないですから。

山村　手掛かりを探して『ひだまりスケッチ』も見たんですけど、すごく悲しんでいる絵とかないですよね。

—現場は要求水準が非常に高いとうかがっています。『まどか☆マギカ』全体で特に苦労された点は?

谷口　テレビシリーズ制作当初は「蒼樹さんの絵をそのまま画面に出したい」という新房さんの要望があったんです。でも、どうしても乗せられなくて試行錯誤しました。後半にいくにつれ、憎悪が出ている顔を描いても通ったので、こういう方面でいいのかとわかってきましたね。総集編はその流れを継いでやりました。

山村　声優さんたちがキャラに乗り移っているような演技をされていて、悲しいところは本当に悲しい演技なんですよね。だけど、キャラ表見てもそんな顔ないんです(笑)。だから、自分もその気持ちで描かなきゃと、泣いているシーンは自分の顔を崩しながらやってました。しかも、原案の蒼樹先生の絵と岸田(隆宏)さんのデザイン、谷口さんの総作監の画から外れないような表情、というところを探るのは難しかったですね。

初めて観る人も楽しめる劇場版に

—劇場版で手応えを感じられたところはどこですか?

谷口　新しいオープニングですね。山村さんが作監をやられた。

山村　谷口さんに総作監で入っていただいて、けっこうおいしいカットを繋ぎましたね。

谷口　いやもう、ただただ、きれいにできて良かったな、と。

山村　(笑)。まどかとほむらが頬をすり寄せるシーンは最初からグッとき

PROFILE 谷口淳一郎

たにぐち・じゅんいちろう／代表作に『げんしけん 二代目』『よんでますよ、アザゼルさん。』『夏雪ランデブー』（いずれもキャラクターデザイン）など。

PROFILE 山村洋貴

やまむら・ひろき／代表作に『それでも町は廻っている』『かってに改蔵』（いずれもキャラクターデザイン）、『偽物語』『まりあ†ほりっく』（いずれも総作画監督）など。

「総集編の作画は、テレビシリーズを膨らますイメージで」（谷口）

そうな感じでしたね。他にも原画マンの方々がみんな素晴らしい方たちだったのですごく助かりましたし、「こんな絵もくるんだ」と、上がってくる絵を見るのも楽しかったです。これならファンの方も喜んでくれるだろう、と。「このフィルムのコマが当たるといいだろうなあ」と思いながら（笑）。

——確かにそのシーンはファンの間でとても話題になりました。

山村　そこは原画の松本（元気）さんがレイアウトを切っているんですけど、上がってきたレイアウトに「キマシタワー」って、書いてありました（笑）。で、僕も修正に「キマシタワー」って書いておきました（笑）。

——修正原画やレイアウトで筆談のやり取りがあるんですね。

谷口　僕らだけに限らず業界全体そんな感じなので。最近流行りのSNSみたいな（笑）。

山村　僕はいいカットがきたら「ありがとうございます」って書きたくなるんですけど、こういうのってみんなしんどい思いをしてやっているから（笑）。自然とそういうやり取りが出てくるんでしょうね。

谷口　直接話すと長くなって、作業の邪魔になっちゃうかもしれないですしね。

——総集編には新作カットがかなりありましたね。

谷口　新規といってもテレビシリーズの間を埋めているようなもので、追加カット的な感じですかね。

山村　わかりやすいところだと変身シーンが追加されましたね。

谷口　そうですね。

山村　変身シーンはすべて新規で、「アニメーターの感性にお任せで」と言われていたんですよ。みなさんものすごい枚数を描いてくれました。確か、さやかの変身シーンが一番最初に僕のところへ上がってきて、それがすごくよくて。「このままでいいじゃん！」って思いながら、一応修正を入れないといけないから入れましたけど（笑）。

谷口　オープニングもそうだけど、本編と関係ないところで楽しんでますよね（笑）。

山村　テレビで最初に流れたのは、確かマミさんの変身シーンだったと思うのですが、そのときのネットの反応がすごかったですね。

——作画面ではイヌカレーさんとの作業のすり合わせがポイントのひとつだったと思いますが、どのような形で進められたのでしょうか？

谷口　イヌカレーさんとは打ち合わせで細かいところをちょっと聞くくらいでした。僕らのところにくる時点で、レイアウトの段階で何もかもできあがっていますね。でも、実際に映像になってみないとわからないんですよ。出来上がった映像は素晴らしい世界観なんですよ。

山村　僕の場合、イヌカレーさんの仕事は『さよなら絶望先生』で拝見していて、すごい作家さんがいるなと思っていました。実際にお会いしたのは、『まどか☆マギカ』の新編の打ち入りあたりですね。……ということは、あれ、総集編のときはお会いしていなかったということですかね？（笑）

——お2人として、前後編の手応えはいかがでしょう？

谷口　作っている側なのであまり感情移入はできないし、したらダメだと思うんですけど、……すごくいい出来なんじゃないかな、と思います。テレビではあり得ない尺の長さや、間の取り方とか。後半の墓場のシーンも劇場版らしい演出でした。

山村　そこは新房総監督のガチのコンテで、原画も滝山（真哲）さんにひとりでやっていただいています。あのシーンも、ほむらの頭身が高めでないとできない芝居だったので、そのへんを気をつけながらやっていましたね。

——山村さんの作業の中での手応えは？

山村　ずっと作業をやっていたせいもあって「つながったんだな」と思います。テレビシリーズを見ている人も初めて総集編で『まどか☆マギカ』を見た人も楽しめるようになっているんじゃないかなと思います。

自由度が高い版権イラストは描いていて楽しい

——お2人は版権イラストも多く描かれていますが、意識される点はありますか？

谷口　媒体によりますけど、ほぼ僕たちにお任せといいますか、発注者の方はイラストレーターではないので、大まかな指示が多いです。なので詳細はこちらで解釈して、どのキャラを置くかという指示を守っていればいいのかなと。けっこう自由度が高いですね。それに、暗い表情でという発注はまずなくて、逆にキャハっとした指定が多いんですよ。

山村　多分、せめて版権絵の中だけは楽しくさせてね、という気持ちなんでしょうか。

谷口　それこそ、水着、温泉、着物とか……。

山村　みんなで寝たりとか、ケーキを作ったりとか。

——そこは本編と頭を切り換えて、お2人とも楽しんで描かれているということでしょうか。

山村　キャラの設定の重い部分はとりあえず忘れて、明るいシーンにふさわしくない表情はしないように、とは気をつけましたね。

——印象に残っているイラストはありますか？

谷口　キュゥべえが土に埋まっているのとか（笑）。キュゥべえがスイカ割りの対象になっているんですよ。

山村　僕もそのイラストは覚えがあります。その後に僕がほむらとまどかが水着で砂浜を走っている絵を描くことがありまして。「あ、キュゥべえ埋めなきゃ」と思って（笑）。キュゥべえの頭にスイカを乗っけて目隠しして埋めるという、よくわからない絵を描いたんです（笑）。

——そういうキュゥべえの指示があったわけではなく？

山村　もう全然関係なく。何かやんなきゃいけないかなと思ったんです（笑）。

谷口　それと、マミさん、どんどん胸がデカくなっていく。

——マミの胸が大きくなったのは自然に？

谷口　うーん、描く人描く人によってこう、どんどん何か……膨らんでいったんです（笑）。だけど、キャラ表見たら、決して胸は大きくないんですよ。やっぱり、マミさんにはそういう役割があるんだなー、って。

——最後に、新編を待っているファンへ向けて一言ずつお願いします。

谷口　新編は当然全部新作です。僕も新鮮な気持ちで描いているので、出来上がりを楽しみにしていてください。

山村　今は打ち合わせしていても「本当に終わるのかな？」という感じしかないです（笑）。でも観ていただければお腹いっぱいになるでしょうし、ラジオで虚淵さんがおっしゃってたように体重が減ると思います（笑）。それだけ観応えがある新規ストーリー、映像になると思いますので楽しみにしていてください。

なっています」

音楽

梶浦由記インタビュー

総集編の音楽はテレビシリーズの延長線上にあるもの

――『まどか☆マギカ』の劇場版制作をお聞きになられたのはいつごろですか？

テレビシリーズはもう終わっていたころだったと思います。最初にちらりと劇場版のお話をうかがったときには「新作の前に作る総集編２本は、テレビシリーズの音楽を使うので新曲はありません」とうかがっていました。でも次に聞いたときには「新曲を数曲書いていただくかもしれません」になりました。そして、その次には「新曲は10曲ほどあるかもしれません」になって……（笑）。その後正式な打ち合わせにうかがったら「テレビシリーズの音楽を使いつつも、新曲を37曲ほど……」って言われて、「あれれ？　なんか増えたなー」と（笑）。正直なところ、総集編用のスケジュールは10曲分くらいで想定していたので、帰り道にプロデュースをしてくださっている森（康哲）さんと「作りきれるかな」なんて、青くなりながら話し合ったのをよく覚えています。

――曲についてお聞かせください。曲作りはどの時点で着手されるのですか？

作品はわかっていてもオーダーを受けるまではどんな曲が必要なのかは全くわからないので、すべてはオーダーをいただいてからです。ただ、総集編の音楽ですから、テレビシリーズの延長線上にあるもので、ブレることなくいくだろうなとは思っていました。

――そのうえで何か新しいものをやってみたり、加えてみようと思われたことはありますか？

私からの提案ではありませんが、長尺の曲を何曲か作りました。テレビシリーズの『まどか☆マギカ』はものすごく密度の濃い話でセリフも多いし、場面転換も激しいので、ほとんど長尺の発注がなかったんですよ。私としても、途中から場面が転換するであろうとか、セリフが乗ってくるであろうという想定での音楽作りしかしていなかったので、『まどか☆マギカ』の世界観に合わせた長尺の曲作りというのはすごく新しい気持ちでやれました。

――ちなみに、普段はどのように作曲をされているのでしょうか。

私はいつも五線ノートを持ち歩いているんです。だから、思いつくとそのへんで立ち止まって五線ノートに書いたりもします。ただ、劇伴は自然発生的なひらめきを待っていたら間に合わないので、無理やり頭から捻り出すためにやっぱりピアノ弾きながらとか、歌いながら作っています。鍵盤のメロディは音が増えてしまいがちなので、笛のようなブレス系の楽器は「ララララー」って歌ってみたほうが感じがつかめるんですよ。

劇場版ならではの新たな魔女の音楽

――発注は各曲ごとに何か具体的な指定があるのでしょうか？

テレビシリーズも劇場版も具体的な指定はほとんどなかったです。今回も基本的にお任せいただいて、半分くらいはテレビシリーズの楽曲のアレンジだったこともあり、順調に進みました。劇場版で特に作っていて面白かったのは魔女の曲ですね。もともと、テレビシリーズでは毎回毎回ちょっとしつこいくらいに2～3曲の魔女の音楽を使いまわすことで面白い効果を上げていたのですが、劇場版という短い尺の中で何度も同じ曲をかけると観客に「またこの曲かあ」と思われてしまうんですよ。なので、魔女の曲のアレンジバージョンを増やすこと、そして魔女の音楽をちょっと変えていこうというお話になったんです。そのひとつとして、劇場版の音楽打ち合わせでイヌカレーさんから「実はすべての魔女について歌詞があるんですよ」とうかがったので、イヌカレーさんからその歌詞をいただき、ドイツ語にしたものを魔女の音楽に乗せました。でも全部に歌詞を乗せるとくどくなるし、魔女のシーンは意外と尺が短くて歌詞をちゃんと聞かせられない場合が多いので、2曲だけになりました。マミさんを倒したお菓子の魔女と、さやかちゃんが「痛みなんて消しちゃえるんだ」って戦うところの2曲ですね。でも、その他にも魔女との戦いの場面での音楽は、ほぼすべてリニューアルしています。

――楽曲をアレンジされる際に意識されたことはありますか？

魔女の音楽に関しては、打ち合わせのときに「ちょっとミュージカルっぽいイメージで」というお話もいただいたのでそのへんも少し意識したのですが、そうすると曲調が明るくなりすぎてしまって。思ったよりもミュージカル調にできなかったのは少し残念なところではあります。それと、これは劇場用とテレビ番組用の違いなのですが、テレビ番組のBGMは使い回しが前提なので、あんまり極端なことはできないんです。だけど、劇場版はそのシーン一か所しか使わないので、かなり極端な感情の見せ方ができるんです。だから劇場版のアレンジは完全にシーン合わせでいきました。例えば悲しいシーンなら「悲しい！」という感情をものすごく伝わりやすく当てはめています。

――今回、劇場版ということで、音響設備面についても考慮されたのでしょうか。

映画館は5.1chサラウンドですから、テレビシリーズの音楽もそれに合わせて全部ミックスをやり直しました。ただ、5.1chの環境って映画館によって全然違うんですよね。だからあんまり極端な5.1ミックスをやってしまうと場所によって聴こえ方が全く異なってしまうんですよ。だから、あんまり細かいことはせず、あくまでもどう広げるかを考えてミックスするようにしました。それでも5.1chで聴くと全然違うんですよね。まず、セリフと音楽の分離がいいんですよ。弦が思いっきり広がっているのに、セリフがパーンと抜けて聴こえるので、ちょっと音を派手に作ることもできるんです。そういうところが5.1chの一番の醍醐味かな、と思います。

PROFILE 梶浦由記

かじうら・ゆき／近年の主なアニメの参加作品に『ソードアート・オンライン』『Fate/Zero』『PandoraHearts』『黒執事』（いずれも音楽）など。Kalafina のプロデュースも務める。

「劇場版は、完全にシーンに合わせて伝わりやすい曲に

総集編の最後は意味のあるエンディングで飾りたかった

――『[後編]永遠の物語』の主題歌「ひかりふる」についてお聞かせください。この曲はテレビシリーズのBGM「Sagitta luminis」が元になっていますね。

新しいメロディの曲もいいんですけど、せっかく総集編なので、テレビシリーズを観てくださっていた方たちが懐かしいなと思えるメロディで最後を飾りたいと思ったんです。「Sagitta luminis」はまどかの最後の大事なシーンを飾った曲で、試しに日本語の歌詞をあててみたらとてもきれいに乗りました。それで一度デモを作ってスタッフのみなさんに相談し、この曲をEDとして使っていただくことになったんです。ただ、もともと歌詞を乗せるつもりでは作ってなかったのでかなり難しいメロディなんですよ。Kalafinaには無茶をさせちゃったな、って申し訳ない気持ちもあります(笑)。

――テレビシリーズのBGMから総集編のエンディングを作ろうとされた際、他にも候補にあがった曲はあったのでしょうか?

実は「未来」も候補でした。両方に日本語の歌詞を乗せてスタッフのみなさんに聞いてみてもらったところ、「やっぱりバラードがいいんじゃないか」ということでエンディングは「ひかりふる」に決まったんです。だけど「未来」もすごく気に入っていただけて、劇中歌として採用してもらいました。

――そういえば「未来」にはもともと歌詞がついていましたね。

元の歌詞は意味のある言葉ではなかったのですが、劇場版用には日本語の歌詞をつけています。造語で作った曲は音節が少なくなる傾向にあるので、日本語の歌詞はちょっと乗せにくかったですけどね。

――『[前編]始まりの物語』のラストには、テレビシリーズED「Magia」のアレンジ版も流れました。

「Magia[quattro]」に関しては、「アレンジ違いを作りませんか?」とご提案をいただいたので、「もしドーンって変えるとしたら、変な弦入れるのがいいんじゃないですか?」って言ったらOKが出たんです(笑)。結果、前よりちょっと怖くなったかなと思います。せっかく5.1chになるということで弦の音を強調できるな、というのもありました。

――チェロやコントラバスの低い音が強い印象があります。

アレンジ違いを出すならやっぱり変わった感をきっちり出したいなと考えたところ、一番変化をつけやすいのが弦だったんです。それもあって、思いっきり弦が出てくるミックスにしました。不気味感というか、いわゆる不協和音感を出しやすいのも弦ですから。それに弦って、不協和音をぶつけても不愉快にならないけど、うっすら不愉快みたいな感覚を作り出しやすいんですよ。そういう意味でも一番相応しいかな、と思ってます。

――歌を担当されたKalafinaさんたちとのレコーディングはいかがでしたか?

「Magia[quattro]」は歌が同じなので録り直しはしていないんですよ。「未来」と「ひかりふる」は解釈に困るような曲ではなかったので、彼女たちも全く迷いはなかったようですね。みんな『まどか☆マギカ』は全部観てましたし、作品の世界観を理解してくれていました。キー的に難しかった「ひかりふる」は丁寧に録ったのを覚えています。「これが最後に流れるんですか? ううっ」とか、「これは卑怯です」とか言いながら歌ってくれてました(笑)。

――後編のラストには新編の予告映像もありました。ここで使われた曲はどのようなイメージで作られたのでしょうか?

実は、作曲時に新編の脚本を全部いただいていたので、作りやすかったんです。ただ、新編の内容を語るような曲にするのは避けたいなと思いました。柔らかいほうや怖いほうに極端に寄せて作品の雰囲気をミスリードしてしまうようなことになってはいけないと考えたんです。だから、切なくてちょっと明るくてくらいの曲調がいいかなと。

――具体的な指示やオーダーはありましたか?

いろいろとご提案はいただきましたが……どんな予告編になるかについては「長さは1分くらい」としかわからなかったですね(笑)。最終的には少しドラマチックではあるけど、あくまで『まどか☆マギカ』の延長上という感覚で作りました。実際に映像を観たときは、すごく曲と合わせて作っていただけてうれしかったです。なかなか強烈な予告でしたしね。

劇場版の映像のすごさはチェックを忘れてしまうほど

――実際に完成した劇場版前後編をご覧になられて、印象に残ったシーンや手応えを感じられた曲はありましたか?

手応えはずっとありましたよ(笑)。かなりきついスケジュールだったので、音楽がすべてはまった状態で総集編を観たのは試写会のときなんです。普通だったら音楽チェックで一回目は映像に集中できないんですけど、それがですね、メチャクチャ映像に集中しちゃったんです! 音楽チェックを忘れてガン見したうえに泣いちゃって(笑)。映像がとにかく圧倒的でした。全部スクリーンサイズ用に作り直されているんですけど、エッジが効いたクリアなものになっていてイヌカレー空間もすごかったんです。みなさんの演技にも高ぶるし、もう呆気にとられてチェックどころじゃなかった(笑)。だけど、それは音楽に違和感がなく、物足りなさも感じなかったということで、一応この映像に耐えうる音楽を書けたんじゃないかな、って思うようにしました(笑)。

――総集編公開後のファンの反響などいかがでしたか?

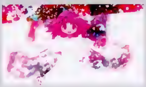
人気のある作品ですので、公開後には「面白かった」とか「やっぱり泣いちゃった」などのご感想を、Twitter等でたくさん目にしました。「ひかりふる」や「未来」のご感想もずいぶんといただけてうれしかったです。確か「未来」は事前の告知なしで使われたので、その分、反響は大きかったようです。

――新編のほうの作業はいかがですか?

曲数をいただいたのですが……思ったより多いんですよ(笑)。でも、新作映画としては普通の数かなと思います。

――詳しくはまだお聞きできませんね(笑)。それでは、新編を楽しみにしているファンの方に一言お願いします。

誠心誠意がんばります!



キャラクター原案

蒼樹うめインタビュー

PROFILE

あおき・うめ／漫画家。「まんがタイムきららキャラット」で『ひだまりスケッチ』、「まんがタイムきららカリノ」で『マドの向こう側』を連載中。

――『まどか☆マギカ』の新作や、前後編を作る、というお話を蒼樹先生はいつお聞きになったのでしょうか。

正確な時期は覚えていませんが、かなり早い時期だったように思います。もう少しまどかをやりたい、という気持ちが合致して、自然にそういう流れになったように思います。最初は、テレビスペシャルで外伝的な話を数話作れないかな、というような話も出ていました。テレビ本編中では描かれていないほむらの別世界線の話などもあった、ような。その後、具体的な内容や方向性は「こういうのが見たいね」というところから始まって決まっていったと思います。

――新作や、前後編について、どんなことを話し合いされましたか？

前後編については、どこを切ってどこを残し、何を足す、という部分をみなさんが一生懸命お話ししているのを私は楽しみだなーと思いながら聞いていました(笑)。新作については、おおまかな方向性が決まってから早々に虚淵さんが流れを作ってきてくださって、あとはみなさんと一緒にそれに対していろいろ思ったことを言わせていただいて、練り練り、という感じでした。具体的には言えないのでこんな感じですみません。

――劇場版前後編をご覧になっての感想をお聞かせください。

映画館の椅子に座って、他のお客様もたくさんいらっしゃる空間の中で『まどか☆マギカ』を観る、という状況が夢のようで、うまく言葉にならない気持ちでいっぱいでした。ですが、初めて見る新オープニングに涙が出てあっという間に視聴者さん視点になって楽しんでしまいました。「わ～このシーン描き直されてる～カッコイー！」とか、「おおお、ここで新しいシーンが追加されるとは～！」とかそんな感じで……(笑)。

――劇場版イメージビジュアルはどのように描かれたのでしょうか。

悩みつつもとても楽しく描かせていただきました。初期イラストと違いテレビ本編をすべて見終わった後だったので、自分の色も出しつつアニメのキャラクターデザインから離れてしまわないように意識しながら描きました。

――『まどか☆マギカ』のさまざまなイラストを描く上で工夫している点がありましたら教えてください。

先ほどの答えと少し被りますが、アニメのキャラクターデザインから遠く離れないように、ということと、自分がアニメを見ていて感じた彼女たちのイメージがしっかり出るように、ということは常に意識しています。色もアニメに近い色に合わせるようにしています。

――テレビ本編が終了してから2年以上経ちますが、いまだに『まどか☆マギカ』人気はなお盛り上がっています。ファンの反応や人気をどう受け止められていますか？

とても感謝しています。今でも「『まどか☆マギカ』が好きです」と声をかけてくださる方がたくさんいて、その度に人気を実感させていただいてます。

――蒼樹先生にとって『まどか☆マギカ』は、関わりはじめてから、どんな作品になっているのでしょうか。

作品に関わらせていただきはじめたときから変わらず大切な作品ですが、途中からファンのひとりとしても大好きな作品になっています。

――新編についてお聞かせください。

テレビ本編のときと同様、先に脚本を読ませていただいていて内容は知っていますが、予告映像を見てとてもドキドキしました。声がついて動いていて、脚本からは想像できなかった画面がそこにあって。新編の本編がものすごく楽しみになりました。制作チームの一員としては何を言ってもネタバレになってしまいそうなので言えないのですがとにかく楽しみです！

編集

松原理恵インタビュー

PROFILE

まつばら・りえ／近年の主な参加作品に『ささみさん@がんばらない』『猫物語（黒）』『さんかれあ』『電波女と青春男』（いずれも編集）など。

――アニメーションの編集という仕事はどのようなものなのでしょうか。

編集は、作品全体の構成やカット単位での芝居のタイミングを客観的にチェックして一番気持ちよくその作品が見られるようにバランスをはかる作業のことです。加えてテレビシリーズに関しては、放送の尺にきちんと合わせることも必要になります。

――『まどか☆マギカ』に参加されるとき、どのようなオーダーを受けましたか？

作品のコンセプトとしてキャラクターは可愛らしいのに話の内容は至ってシリアスというギャップと、独特な世界観のあるイヌカレーさんカットを見せたいということを聞きました。すべてを合わせたとき、そのアンバランスさに気どられることなくストーリーに集中してもらえるよう、自然なテンポに仕上げることを意識していました。

――『まどか☆マギカ』の人気をどのように受け止めていらっしゃいますか？

単にアニメーションというだけでなく、文化として取り上げられているのを知ったときはとてもうれしく思いました。より多くの人に知ってもらえる機会が増えたことで、普段アニメに関心の無かった人からも少し興味を寄せてもらえたと思います。

――『まどか☆マギカ』の劇場版を作る、というお話を、いつごろお聞きになったのでしょうか。また実際に作業に入るにあたって、どのように思われましたか？

テレビシリーズの制作が終わるころに聞きました。総集編なので、まだ『まどか☆マギカ』を観たことがない人に観てもらいたいという思いがありました。なのでできるだけわかりやすくシンプルにつなげることを意識しました。

――前編を編集するにあたりこだわった点や、注意したことがありましたらお聞かせください。

最初にテレビシリーズをつなげてほしいと言われたときは、一番作品を客観的に観ている立場として、要点となる部分をスムーズに並べていくことが求められていると感じましたので、なくても成立する、話の主軸に影響の出ないエピソードを外しています。ただ、要点だけを並べていくと観ている側は疲れてしまうので、まどかとお母さんが夜リビングで話をするシーンを入れて緊張感から少し解放してあげるポイントを作っています。あと、さやかが恭介の病室を訪ねるシーンは、マミの部屋で魔法少女の説明を受けるシーンの後に入れているのですが、マミに「危険を冒してまで叶えてみたい願いがあるのかどうかじっくり考えてみるべき」と言われ、真っ先に恭介に会いに行くさやかとした方が、よりさやかの恭介に対する思いの強さが表せると思い、そのタイミングで構成しました。

――後編の編集についてもお聞かせください。

前編は導入、説明、後編へ向けての山場を入れたため、後編に比べてどうしても駆け足になってしまいました。そこで後編は劇場版として、より贅沢に作りたいと思いました。長尺で音は音楽のみを流すところがありますが、そういったシーンは劇場版だからこそできることだと思います。

――前後編で苦労された箇所はありますか？

テレビシリーズで作られているものを劇場版としてつなげるときに一番悩むのはスクリーンの奥行きを考慮したアクションつなぎです。元々テレビのサイズ感で作られているため、劇場で観たときにはどうしてもアクションの幅に厚みが出づらく、物足りなく感じてしまいます。今回はスケジュールの関係上、新たに作画を追加してもらうのは控えましたが、自分としてはテレビシリーズと劇場版の差を作りたかった箇所がいくつかありました。

――ほかのスタッフとのやりとりで印象的なことがありましたらお聞かせください。

制作進行で立たれていたお2人が、とてもがんばっていらっしゃった姿が印象的でした。あんなに膨大な数のカットを管理するのは、もっと人数が必要だと思うので……。よく倒れずに最後まで走り切ってくれたと思います。

—劇場版前後編を観られての感想をお聞かせください。

画もストーリーも素敵ですが、音楽もとても素晴らしいと思います。完成披露試写のときに墓地のシーンと、エンディングの「ひかりふる」にとても感動しました。自分がスタッフということを忘れ、観客になった気分になり『まどか☆マギカ』の世界にぐっと引き込まれました。この作品のファンの方々が大勢いてくださりとてもうれしいです。スタッフの一員として関われたことが誇らしいです。次回作もより、みなさんに楽しんでもらえるような作品に仕上げたいと思います。

—新編についてもファンは期待しています。意気込みをお聞かせください。

現在新編を制作中ですが、私自身わくわくしながら編集しています。はじめから劇場用として作られるので、前後編とは違い、平面ではなく箱としてとらえた編集ができています。きっとまたみなさんに喜んでもらえるような内容になっていますので、公開まで是非期待していただきたいです。

美術監督
内藤健インタビュー

PROFILE

ないとう・けん／主な参加作品に『ささみさん@がんばらない』『黄昏乙女×アムネジア』（いずれも美術監督）など。

—まず、『まどか☆マギカ』のテレビシリーズに参加されるとき、どのようなオーダーを受けましたか？

後半パートからの引継ぎでしたので、はじめにまどかの世界観の概要や色味等の方向性について新房総監督と宮本監督と打ち合わせさせていただきました。その方向性の中のひとつに通常背景とイヌカレー空間とのギャップに関してのオーダーがあったのですが、その内容を自分なりに解釈して制作に打ち込んだことは今でも印象的に覚えています。

—『まどか☆マギカ』の人気をどのように受け止めていらっしゃいますか？

毎話数ごとにファンのみなさまが見せてくれるリアクションで人気の凄まじさを感じていました。制作者側としても非常にうれしかったです。

—『まどか☆マギカ』の劇場版を作る、というお話を、いつごろお聞きになったのでしょうか。

お話をうかがった時期は忘れてしまいましたが、制作されることは事前に何となく察していました。再びこの作品に関われることと、テレビシリーズで表現しきれなかったことに挑戦できることがうれしかったです。

—実際に作業に入るにあたって、どのような話し合いをされたのでしょうか？

背景については、テレビシリーズと大きく変わる前半パート部分の打ち合わせがメインだったように記憶しております。

—テレビシリーズを、劇場版の総集編にするということで、気を使われたことや作業上での違いなどをお聞かせください。

基本的なことですが、劇場用の大画面で見ても耐えうる背景を描くということに気を使いました。主にテレビシリーズで描ききれなかった部分の修正と細部の描き込みの強化です。あとはイヌカレー空間とのギャップも個人的に重要だったのでテレビシリーズより強化したつもりです。

—劇場版の前後編で新たに追加された美術設定や新たに手を入れた箇所についてお聞かせください。

前半パートの背景はテレビシリーズから一新されました。大原（盛仁）氏が仕上げてくださった新たな美術設定や、演出陣のみなさまからの参考を元に美術ボードを作成し、本編作業に入りました。既存の場所も劇場用に様変わりしましたね。特に「学校の屋上」と仁美が迷い込んでいった「工場」、「ファストフード店」は大幅に変更されたと思います。

—そのほかにご苦労されたこと、手応えのあった場面がありましたらお聞かせください。

膨大なカット数でしたので、作業時間の管理に苦労しました。背景的に気に入ってるシーンは「通学路」と「跨道橋」、「ファストフード店」です。

—ほかのスタッフとのやりとりで印象的なことがありましたらお聞かせください。

無事に終わり、みんなで飲みに行ったことです。

—改めて『まどか☆マギカ』に関われて、いかがでしたか？

このような大きな作品に関わることができたのは幸運の一言に尽きます。ここまで作品を大きく育てていただいたファンのみなさまにも感謝しております。リアクションひとつひとつが大きなモチベーションになってます。

—新編についてもファンは期待しています。意気込みをお聞かせください。

現在鋭意制作中です。いろいろと新しい試みがされると思いますのでご期待ください。

美術設定
大原盛仁インタビュー

PROFILE

おおはら・せいじ／本作のほかに『偽物語』の美術設定などを担当。

—『まどか☆マギカ』に参加されるとき、どのようなオーダーを受けましたか？

初回にご説明をいただきました段階で、日常生活の中での近未来感や、画面設計として空間を広くとることなど、世界観に関しまして明確なイメージをお話しいただきました。印象に残っていますのは、「さやかの部屋」に配置されましたいくつもの鏡や、「病室」に配置されましたたくさんのイスなどでしょうか。イスは他にも「鹿目家の廊下」や「杏子の滞在するホテル」などでも印象的な配置やデザインとなっているかと思います。もちろん、すべて新房監督とシリーズディレクターの宮本さまからお伝えいただいたイメージですが、作品に参加させていただいたばかりでまだ世界観をつかみ切れていないときは、いただくアイデアにただただ驚嘆したことを覚えています。

—『まどか☆マギカ』の人気をどのように受け止めていらっしゃいますか？

多くのメディアで取り上げられており、参加させていただいた作品のタイトルが日常の中で多く目にするということはあまりない経験でしたので、人気がある作品であることを肌で感じました。

—『まどか☆マギカ』の劇場版を作る、というお話を、いつごろお聞きになったのでしょうか。

2012年の3月下旬頃だったと思います。劇場版にも参加させていただけますことを大変うれしく思いました。劇場版だからということで特に気負いのようなものはなく、今一度『まどか☆マギカ』という作品に参加させていただけるという喜びの方が大きかったと思います。

—実際に作業に入るにあたって、どのような話し合いをされたのでしょうか？

テレビシリーズでは時間の都合上、美術設定のない状態で進めざるを得ないシーンがあったということで、そのシーンを劇場版用の設定として起こされたいというお話でした。

—テレビシリーズを、劇場版の総集編にするということで、気を使われたことや作業上での違いなどをお聞かせください。

テレビシリーズの総集編ではありますが、当時時間があったらこうしたかった、というご説明をもとに作業に取り組みましたので、劇場版として特別な形を追うのではなく、本来のイメージを形にできますよう努めました。

—劇場版の前後編で新たに追加された美術設定や新たに手を入れた箇所についてお聞かせください。

「学校の屋上」などは、テレビシリーズより印象が変わった箇所かと思います。テレビシリーズでは設定することが叶わなかった場所なのですが、建築様式として大聖堂のような印象をイメージされていらっしゃったということで、総集編ではそのイメージが反映されています。作品の特徴でもありますが、シーンに適した設定となっておりますので、「学校の教室」などは近未来的ですし、「学校の外観」も屋上シーンが登場する校舎とは別の新校舎という設定で、外観としての印象を強調したものになっています。その点も、作品の世界観が持っている特有の面白さだと思っています。

——そのほかにご苦労されたこと、手応えのあった場面がありましたらお聞かせください。

各設定の作業に時間は要しましたが、苦労というのは本当に感じませんでした。手応えという意味では、どの設定もテレビシリーズで蓄積してきました世界観のイメージが土台にありましたので、自然と目指す方向性が浮かんで描きやすかったので、これも継続して参加させていただいているお陰だと思っています。

——ほかのスタッフとのやりとりで印象的なことがありましたらお聞かせください。

多くのイメージを共有させていただけている状況で作業できるということは、こんなにも楽しく仕事が出来るのか、ということを経験させてもらえましたことに感謝しかありません。

——劇場版前後編をご覧になっていかがでしたか？

美術設定をさせていただいていることもあり、美術スタッフさまのもとでよりブラッシュアップされました背景に目を奪われました。わたしの作業は、新房総監督と宮本監督がイメージされます世界観を、各スタッフさまにひとつの指針としてお伝えするものですので、実際に背景として表現していただいている美術スタッフさまのお力があって世界観を形にしていただいています。その意味で、美術設定としての役割を少しでも果たせたのであればうれしく思います。

——改めて『まどか☆マギカ』に関われて、いかがでしたか？

テレビシリーズが総集編という形で劇場版として作られる作品は限られていると思います。そのような素晴らしい作品に参加させていただけたことが何より幸せなことだと思っています。実はこうしたかった、というような話はどの作品でも聞きますが、実際に総集編という形でテレビシリーズでの作業を再構築させていただける機会に恵まれましたことは大変貴重な経験だったと思います。

——新編についてもファンは期待しています。意気込みをお聞かせください。

新作という形で劇場版が制作されますことは、本当に素晴らしいことだと思います。新作にも参加させていただけることになりましたが、大変ありがたく思っています。設定させていただく場所も、新作だけに新たに登場する場所がほとんどですが、発見も多く、作品世界の広がりを感じながら作業に取り組んでいます。スタッフみなさまのお力になれますよう、そして喜んでいただける作品になりますよう、引き続き努めたいと思っています。

エンディングテーマ
Kalafinaインタビュー

PROFILE

からふぃな／Wakana、Keiko、Hikaruの3人によるボーカルユニット。テーマ曲を歌った主な作品に『Fate/Zero』『空の境界』『黒執事』など。

——『まどか☆マギカ』が劇場版になり、テレビシリーズに引き続き主題歌を歌うと決まったとき、どのように思われましたか？

Wakana 劇場版になるほど愛されている人気作品なんだと改めて実感し、そしてまたこの作品に関われることが素直にうれしかったです。自分達自身も、どの様な曲になるのか、作品になるのか、とても楽しみでした。

Keiko 素直にうれしかったです。テレビシリーズを見るたびに作品の面白さの虜になり、この先の展開を今か今かと楽しみにしていた、一ファンでしたから(笑)。ただ、どんなテイストの楽曲がくるかは読めませんでした……前作が「Magia」だっただけに(笑)。

Hikaru テレビシリーズで話題を呼び、人気作品となっていた『まどか☆マギカ』が劇場版になることはしっくりきたというか納得の事実でした。素敵な作品の劇場版でも主題歌を歌わせていただけることはとてもうれしく、同時に少し緊張もありました。

——「ひかりふる」は元々テレビシリーズ最終話のBGMでした。今回、後編の主題歌となったときの曲や詩についての印象はいかがでしたか？

Wakana レコーディングでは曲に集中しているので、敢えて考えないようにしていましたが……歌詞の内容やメロディを改めて考えると、胸がきゅっと締め付けられるようでした。特に大サビは、私たち3人の掛け合いと重なりが最高潮に達する部分。毎回歌う度に、この曲への想いを実感します。

Keiko バラードか……なるほど……最終話の……という印象。「Magia」とは対照的な優しく繊細なメロディを、まずはただただ聴き続けました。お気に入りの、後半の大サビの部分は、曲のもつ〝力〟を歌う度に感じます。

Hikaru テレビシリーズでも感動的なシーンで流れていた楽曲だったので、大切に歌おうという気持ちになりました。歌詞からは出逢えたことへの喜びや相手を思いやる愛情を感じたので、人のあたたかさや情熱を表現できればと思いました。

——作詞作曲の梶浦由記さんとお話しされたことなどありましたら、教えていただけますでしょうか。

Wakana 「ひかりふる」の始まりは、ハープと声だけ、というとてもシンプルな作りです。どの様に声を乗せていくか、どんな風に歌いたいかを、梶浦さんと話し合いながらのレコーディングでした。

Keiko 今回は、自分のパートは「暖かく包み込むように歌って」というアドバイスでした。Wakanaの声に寄り添う部分は、特に意識して歌いました。

Hikaru レコーディングの時に、「柔らかさはあるんだけど、優しくなり過ぎない方がいい」とおっしゃられたので、強さから生まれる柔らかさや、深い愛情から感じる強さといったものを歌に込めて歌わせていただきました。

——レコーディングの際、こだわられた点を教えていただけますでしょうか。

Wakana 私は大サビの上パートを歌っていますが、その部分はまるで空の雲間からたくさんの光が差し込んでくるような……そんなイメージだったんです。とても大好きなメロディだったので、気持ち良く歌っていると、梶浦さんに「楽しそうだね」と言われました(笑)。

Keiko 全体的に暗くならないような発音と音色で歌いました。低音パートの私は特に、微妙な発音や音色によって雰囲気が変わるので、意識しました。

Hikaru レコーディング前日のテレビシリーズ最終話の再放送を見てからレコーディングに臨んだので、楽曲に対する思いとアニメーションがリンクして、あんまり入り込み過ぎると涙がこぼれそうになってしまい、歌に支障が出ないようにするのが大変でした(苦笑)。

——カップリングの「Magia[quattro]」と「未来」も映画の劇中で流れました。それぞれについての感想や歌われての感触などをお聞かせください。

Wakana 「Magia[quattro]」を初めて聴いたときは、最初からの弦のインパクトに圧倒されました。元々のイメージは保ちつつも、全く別の曲のように聴こえる部分もあり、みんなで息を呑んで聴き入ったことを覚えています。同時に、劇場版への期待と興奮が高まった瞬間でもありました。「未来」は、元々の楽曲に日本語の歌詞が付いたもので、こちらも原曲のイメージから全く変わりました。更にキラキラしていて、でもすごく優しさを感じる曲になっています。

Keiko 「Magia[quattro]」は理解していたつもりでしたが、弦のパワー、妖艶さ、華やかさ、そして妖しげな魅力を改めて感じました。一瞬で世界に引き込む力が半端ない(笑)。「未来」は歌詞がついたことによって、希望を更に強くイメージさせる曲になりました。歌っていて笑顔になる一曲です。

Hikaru 新たにストリングスアレンジした「Magia[quattro]」の始まりの妖しく力強い弦の音色が個人的にとても好きです。マミさんが希望を感じた気持ちを表しているような「未来」は強く優しい気持ちでレコーディングできました。

——映画本編をご覧になってのご感想をお聞かせください。

Wakana 劇場版になり、さらにダイナミックさと豪華さが追加されていて、試写会を観たときの感動はすごかったです。前編を観終わった後は「早く後編が観たい……!!」とみんなでソ

ワクワクしていて、後編を観た後は泣きすぎて息ができなくなってしまったり……。声優さん方の迫力ある演技、アニメーションの繊細で美しい描写に、本当に感動しました。

Keiko 何度観ても面白い!! そして映画館のスクリーンで観るとなお面白い!! 映像と音があいまって作られるゾクゾクする迫力は劇場版だからこそですよね。ちなみに私はほむらちゃんが好きです。それを再確認しました(笑)。

Hikaru テレビシリーズでもたくさんの衝撃や感動を受けましたが、劇場の大きなスクリーンで観るとさらに迫力が出たり、新しいシーンにワクワクしたり、心に響いてくるシーンで涙したり……『まどか☆マギカ』の世界にすっかり魅了されてしまいます。

―曲の反響についてや、改めて『まどか☆マギカ』に関わられてのご感想をお願いいたします。

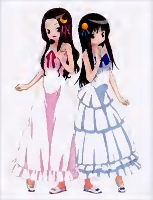
Wakana 周りからの反応は、本当にすごかったです。普段アニメを観ない友人、知人も含め、色んな方に「観てますよ」と言っていただきました。中には「知ってる？ 面白いんですよ！」とオススメしてくれる方もいたんです。もちろん「すごく知ってます！」と言っておきました(笑)。たくさんの方に愛されるこの作品に関われたことを、心から感謝します。本当にありがとうございました。

Keiko 作品と出逢って、エンディングと主題歌を歌わせていただき色んな方からうれしいお言葉をたくさんかけていただきました。Kalafinaを知らない方に、知ってもらえるきっかけを作っていただいたこの作品は私たちにとって大きな出逢いです。本当に感謝しています。

Hikaru 『まどか☆マギカ』という素晴らしい作品が人々を虜にし、それは国内外に広がっていて、海外のLiveでも『まどか☆マギカ』の楽曲を歌うと前奏で歓声が起きるほどです！ 作品のおかげで生まれたたくさんの出会いにも感謝しています。

オープニングテーマ

ClariS インタビュー



PROFILE

くらりす／クララとアリスによるアイドルユニット。テーマ曲を歌った主な作品に『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』『偽物語』『もやしもん リターンズ』など。

―『まどか☆マギカ』が劇場版になり、テレビシリーズに引き続き主題歌を歌うと決まったとき、どのように思われましたか？

クララ 本当に好きなアニメだったので、劇場版になると聞いてワクワクドキドキして早く観たくてしょうがなかったです。テレビシリーズ主題歌「コネクト」のレコーディングのときは、どんなアニメなのか全然分からなかったのですが、「ルミナス」ではまどかちゃんやほむらちゃんの気持ちを理解した上で、「コネクト」よりもみなさんに共感していただけるようにがんばろうと思いました。

アリス まさか、テレビシリーズに引き続き、劇場版の主題歌を歌わせていただけるだなんて……思ってもいなかったので、とってもうれしかったです♪ 素晴らしいアニメに携わらせていただけて……幸せだなぁって思いました。

―曲や詩についての印象はいかがでしたか？

クララ 一番最後のサビのところが好きです。どんなに辛いことがあっても大切な人を守るためならがんばれるという気持ちがとても共感できました。そして曲の終わりはサウンドも静かになりとても雰囲気が好きです。特にここは心を込めて歌いましたので注目してもらえたらうれしいです。

アリス 聴いていると、登場人物の思いやシーンが思い浮かんできて……すごくアニメとリンクしているなぁと思いました。特にテレビシリーズ最終回で感じた、ほむらちゃんの気持ちが浮かんできました!! 歌詞は最後のサビの部分がお気に入りです！ 私は、夢や願いは諦めずに追い続けていれば、いつかは叶うと信じて、どんなに辛くても笑顔でいる様に心掛けているので、詩として目にし、自分の思いを確信することができたので、とても思い入れが強いです☆

―曲について作詞作曲の渡辺翔さんほか、スタッフとどのような話をされましたか？

クララ レコーディングでは、アンニュイでちょっと切ないような感じとの指示はうけたかなと思います。「ルミナス」では特にまどかちゃんやほむらちゃんの気持ちを込めて歌いました。

アリス スタッフの方から聞いたのですが……私たちは「コネクト」を歌う際、アニメの内容を全く聞いていなかったんです。それで渡辺さんはアニメのお話を詳しくご存知だと思い、渡辺さんの歌詞からアニメを思い描いて歌ったんです……。でも実は……渡辺さんもアニメ情報無く「コネクト」を作ったことを知りビックリでした!! それを聞き、テレビシリーズと歌詞のリンクにより感動しました。

―レコーディングはどのようにして挑まれたのでしょうか。

クララ 「ルミナス」では、歌詞の最後の部分はしっとりと優しく気持ちを込めてみなさんに届くように歌いました。

アリス 私たちが丁度魔法少女と同世代ということで、もし自分がその場にいたらどう感じるのだろう……ということを考えました。ディレクターさんからも「少女だったころの気持ちと今の自分の気持ちを想像して、歌い分けて」と指示があったので、その気持ちを大切に歌いました。

―「ルミナス」のオープニングの映像をご覧になっていかがでしたか？

クララ オープニングで「ルミナス」が流れたときには、私たちの声が映画館で流れているなんて不思議で全然実感がわかなかったのですが、映画の主題歌を歌わせていただくことはすごいことだなぁとうれしい気持ちでいっぱいでした。テレビシリーズの総集編ということでしたが、テレビで見るのと映画館の大きいスクリーンで観るのとは全然迫力も違って、一度観ていてもさらに感動して後編では特に涙が止まりませんでした。

アリス 劇場で流れているのを聞いたときはもう、感動感動でした。周りの方の反応をチラッと見ながら聴いちゃいました。感動してくださっている方を目にし、とてもうれしかったです♪ なかなかできない、貴重な体験をしたなぁって思いました。

―守岡英行さんとシャフトさんが描かれたClariSのお2人のイラストはいかがでしたか？

クララ 今までよりも大人っぽいなと思いました。服装もロングのワンピースで、今までとは全然雰囲気も違ったのですが、2人の特徴をとらえていてとても可愛くてお気に入りです。『まどか☆マギカ』でまどかちゃんとほむらちゃんが着ていたワンピースのデザインということで本当にうれしかったです。

アリス すごく綺麗に描かれていて……見とれちゃいました。イラストの様にキレイになれたら良いなぁ♡

―改めて『まどか☆マギカ』に関わられてのご感想をお願いいたします。

クララ テレビシリーズから劇場版まで主題歌をやらせていただきうれしく思っています。私たちのホームページのBBSなどで、「コネクト」も「ルミナス」も歌詞が『まどか☆マギカ』とリンクしていて感動したなどの言葉をいただいていました。私たちもみなさんと同じように思ったので、感動を共有できてとてもうれしかったです。

アリス 何度か映画を観に劇場へ行ったのですが……特に後編は、何度観ても涙が止まらなくなるほど、感動しました。何度も何度も諦めずに願いを追い続けている姿を見て、自分の悩みはちっぽけだなぁと思えました。そんな素晴らしい作品に携われたことを、本当に幸せに思っています。ありがとうございます♡

STAFF&CAST 劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [前編] 始まりの物語

【CAST】

■鹿目まどか／悠木碧

■暁美ほむら／斎藤千和

■美樹さやか／喜多村英梨

■巴マミ／水橋かおり

■佐倉杏子／野中藍

■キュゥべえ／加藤英美里

■志筑 仁美／新谷良子

■鹿目詢子／後藤邑子

■鹿目知久／岩永哲哉

■早乙女和子／岩男潤子

■上条恭介／吉田聖子

■ホスト／飛田展男、三木眞一郎

■中沢／松岡禎丞

■恭介の父／田坂英樹

■看護婦／中村知子

■工場長／萩野晴明

■女子／大久保瑠美、松嵜麗、佐倉綾音

【STAFF】

■劇場版構成／新房昭之、栗富那子

■劇場版構成協力／松原理恵

■原作／ Magica Quartet

■脚本／虚淵玄（ニトロプラス）

■キャラクター原案／蒼樹うめ

■キャラクターデザイン／岸田隆宏

■キャラクターデザイン・総作画監督／谷口淳一郎

■総作画監督／山村洋貴

■異空間設計／劇団イヌカレー

■副監督／寺尾洋之

■演出／宮本幸裕、八瀬祐樹

■作画監督／寺尾洋之、下司祐也、潮月一也、神谷智大、皆川隆太郎、村山公輔、田中春香、佐々木貴宏、石原恵治、原修一、山村洋貴

■原画／寺尾洋之、下司祐也、潮月一也、神谷智大、皆川隆太郎、田中春香、沼田誠也、前田達之、泉美紗子、香取泰江、西川智容、永冶健太、小島崇史、岩崎安利、阿部厳一朗、松本元気、今村亮

■作画監督協力／沼田誠也

■第二原画／綾部美穂、油谷陽介、佐々木満、焼田翔子、重松佐和子、西部師経、関本美穂、竹縄利名、三輪えり子、増井直子、片山洋一郎、王園年、梅下麻奈未、田村絵美、鯉沼菜奈、南方麻奈美、川野達朗、空賀萌香

ガイナックス、スタジオ グラフィティ、寿門堂、スタジオ・ルナ、ティー・エヌ・ケー、AI

■まどかイラスト／悠木碧

■動画検査／竹縄利名

■動画／竹縄利名、綾部美穂、香取泰江、油谷陽介、佐々木満、焼田翔子、渋田直彰、小森亜紀、小長井美南、紺野大樹、矢野美幸、星公子、平出幸代、宮田知子、小嶋章能、秋葉徹、川野達朗、空賀萌香、鯉沼菜奈、田村絵美、南方麻奈美、中山竜、石渡晴美、中島絵里、及川佳那子、伊藤春香、橋口菜々、山崎賢造、廣田恵美、薄井良太、丹羽弘美、加納駿、江口貴宏、高橋桃子、仙波里至、公平匠、弦間翔太郎、末鶴千穂、宮野恵子、大西翔太、立園絵里、芹澤祥太、山川みお、寺島詠美、八森優香、あべみゆき、山崎咲世、摺木沙織、芳山優、萩野美希、小野小夜子、下平瞳、岡崎芽久美、田村千佳、奏知世、中村奈央、安部麻衣子、稲尾佳奈、木村年昭、平野昴樹、秋山浩利、田島隆裕、荒木詩織、荒山里実、上野沙弥佳、嘉納由衣、亀岡莉沙、杉山直輝、槙原由布子、尾藤駿樹、堀絢菜、丸山沙也香、山下菜津紀、吉村早紀、山口直倫、富田恵理沙、契里昇、矢作美也、井上修一、小川純央、中山照幸、野口沙貴、南悠紗子、垣内郁美、草壁唯、中部歩美、宮崎輝、油井徹太郎、荻野早紀、八亀裕美、山方春香、三好有香、小西紗希、柏島知晶

ガイナックス、スタジオ・ライブ、リバース・イメージ・クリエイション、和風アニメーション、ビー・アール・エー、Acca effe、スタジオ・ムー、エクラアニマル、寿門堂、AI、イングレッサ、AIC、PEACE、ハヤシ、J&K コーポレーション、MSJ 武蔵野制作所、I&S ファクトリー、P.A.WORKS

■色彩設計／日比野仁、滝沢いづみ

■色指定・検査／渡辺康子、勝健輔

■仕上／渡辺康子、勝健輔、石井理英子、石原祐介、八木隆雄、茂木高志、井上コマ、楢原純平、小澤里美、高橋枝里、西川友貴、日比智恵子、片山靖子、小野田美香、山本未有、篠原貴理子、吉田優二、熊家直樹、横瀬貴幸、津守裕子、中平香織、野村美佐子、未繁明佳、田中悠詩、青木優佳、曽我早紀子、藤井瞳、菊永敦、信夫舞、長沼青、二俣綾乃、西田彩華、竹内優太、伊藤裕香、沼畑さやか

DIGITAL @ SHAFT、バード、AI、AIC、エム・エス・シー、リバース・イメージ・クリエイション、寿門堂、動画工房、ハヤシ、PEACE、MSJ 武蔵野制作所、J&K コーポレーション、I&S ファクトリー

■特殊効果／ DIGITAL @ SHAFT

■ビジュアルエフェクト／酒井基、倉原昌宏、宋守貞、丸尾健士、高野慎也

■美術監督／内藤健

■美術設定／大原盛仁

■美術監督補佐／河英嶌英理子、鈴木友成

■背景／スタジオちゅーりっぷ（上野比呂美、加藤三朗、榊原まみ子、池田勉、井上絵里、望月卓磨、加藤学、杉浦礼華、立岩大実、最上さやか、立石健、新城湧基、近藤梓、鬼塚朱子、佐藤春香、原田亜矢子、滝口勝久、相澤諒、松下佳香、中道菜緒、菊名香、緑川翔）

■背景協力／ ECHO 動画（椋本由里）、竜美堂（相川みどり）、GOLDEN BELL（那須さゆみ）

■撮影監督／江藤慎一郎

■撮影／ DIGITAL @ SHAFT（会津孝幸、江上怜、内村祥平、土屋康次、衛藤直毅、吉岡春奈）

■編集／松原理恵

■編集助手／瀬山編集室（佐々木紘美）

■ビデオ編集／ Sony PCL（武村英紀、石井知、小島起彦）

■デジタルシネマ マスタリングスタジオ／ Cine La Pista（Sony PCL）（石坂英樹、田村直果）

■ラボコーディネート／伊藤秀樹

【オリジナル版スタッフ】

■シリーズディレクター／宮本幸裕

■キャラクターデザイン／岸田隆宏

■総作画監督／谷口淳一郎、高橋美香

■アクションディレクター／阿部望、神谷智大

■レイアウト設計／牧孝雄

■異空間設計／劇団イヌカレー

■美術監督／稲葉邦彦、金子雄司、内藤健

■美術設定／大原盛仁

■色彩設定／日比野仁、滝沢いづみ

■ビジュアルエフェクト／酒井基

■撮影監督／江藤慎一郎

■絵コンテ／芦野芳晴、笹木信作、小俣貴一、西田正義、龍輪直征、岩崎安利

■演出／宮本幸裕、向井雅浩、八瀬祐樹、小俣貴一、間島宗寛、浅利藤彰、城所聖明、川畑喬

■作画監督／江畑諒真、高橋美香、実原登、鳥山冬美、潮月一也、神谷智大、小関雅、本多美乃、松本麻友子、小菅和久、宮嶋仁志、福永純一、小林亮、かどともあき、近藤優次、松本朋之、岸田隆宏、伊藤良明、牧孝雄、高野晃久、栗原基彦、長谷川亨雄、村上貴之、中村直人

■原画／牧孝雄、高橋美香、田中宏紀、高秀国夫、羽坂英則、佐藤利幸、中野彰子、杉山延寛、岩崎安利、土屋友次、塩田学、阿部望、越後光崇、粟井重喜、小宮素直、栗田聡美、松下清志、中澤勇一、栗田新一、臼田美夫、木藤貴之、重松佐和子、綾部美穂、永田全、劇団イヌカレー、永山恵、山田寛子、吉田真裕、舩津良之、本田創一、辻村香鶴子、高橋者、森悦史、三宅雄一郎、亀井大祐、吉田雄一、西脇拓己、穂岐山薫、杉薫貴希、田村里美、戸井田珠里、佐藤友子、宇津木勇、八田典子、春日久美子、橋田悟、村山公輔、高野晃久、阿部厳一朗、松本元気、伊藤岳史、見嶋梨香、小川浩司、細山正樹、沓名健一、木宮亮介、鈴木幸江、飯島弘也、岡林愛、飯田恵理子、山元浩、西崎亜希、藤原麻記子、三橋桜子、松林祥世、永富浩司、渋谷英樹、麻奥愛佳、北村友幸、斉藤大輔、清水智子、福山映二、武内孝太、戸田貴一、奥村光博、北原章雄、加藤照代、兼高里圭、青柳栄光、山崎淳、大下知之、ながみねけい子、後藤聡宏、後藤みゆき、日根野優子、中村秀雄、森川侑紀、佐々木勅嘉、末田晃大、余島郁枝、木々四朗、森光弘、石井かおり、竹縄利名、谷友子、小関雅、紺野美喜、安野将人、関川裕之、原奏也、中谷亜沙美、實田博之、柴田健児、平知仁、中村祐美子、平峯義大、鈴木孝典、大藪佳奈子、森下勇輝、原山智、三木達也、熊谷勇也、滝山貴哲、高澤美佳、下條祐未、扇多恵子、高橋優也、小田武士、谷口繁則、千葉茂、小原和大、小坂倫洋、森島浩一、山田貴也、吉岡佳広、山崎克之、若菜宜典、山本雅章、寺門大介、本多みゆき、岩本貴玲、星野玲香、櫛渕まなぶ、森下智恵、室山祥子、吉永咲、伊藤弘樹、海老原雅夫、金城優、小池裕樹、三浦かおる、森幸子、横山謙次、阿部達也、萩尾圭太、戸田麻衣、片山貴仁、中屋了、清水貴子、小林亮、かどともあき、三船智帆、山本勉、狩野智香、佐藤直人、加藤綾、近藤優次、松本朋之

■動画検査／余島郁枝、竹縄利名、中谷亜沙美、橋本かおり

■動画／永冶健太、香取泰江、桑本瑞恵、大竹惇也、佐々木満、油谷陽介、佐藤一俊、仲敷沙織、二部正章、橋尾昌弘、畠山佳苗、水谷雄一郎、青野瞳、千葉充、小林万理、佐々木加州満、田辺由佳、阿部智仁、駒井香、高田和典、一之瀬美鈴

■色指定・検査／日比野仁、滝沢いづみ、勝健輔、佐藤加奈子、渡辺康子、斉藤亜沙美、松森より子、金久保高央、奥田珠衣

■仕上／石井理英子、高橋里恵、山崎朋子、松原陽子、松田知佳、砂子美幸、初芝真奈美、内山尚人、二瓶兼一、北沢希実子、大西峰代

■背景／千賀智恵、船隈雄貴、長嶋哲彦、岡田和夫、柴田正人、大石のりこ、酒井良美、日渡ひろみ、岩永綾子、高橋扶巳子、緒方翔、岡本章、亀田紀也、井上絵里、一柳尚才、菊名香、上野比呂美、青木成之、張伝林、渡嘉敷壮、門関幸一、水谷利春、和田典子、後藤太郎、井上一宏、田中美紀、椿浩幸、石原信明、貴志泰臣、高橋英次、鈴木祥太、中村嘉博、荒井貞幸、大関恒雄、大関雅美、最上さやか、涌井元気、後藤匠吾、芦野由紀子、今泉聖子、松浦隆弘、加藤三朗、浜松豊、スコット・マクドナルド、澤田映美子、那須さゆみ、滝口昌孝、加藤学、池田勉、松下佳香、立石健、新田彩乃、杉浦礼華、椋本ゆり

インスパイアード、スタジオちゅーりっぷ、デザインオフィスメカマン、手塚プロダクション、GREEN、IMAGEROOM ジロー、ムーンフラワー、草薙

■協力プロダクション／アニメーションスタジオ アートランド、ディオメディア、C2C、david production、Synergy SP、座円洞、サンシャイン、PEACE、I&S ファクトリー、寿門堂、ホワイトフォックス、誠品動画、BEEP、コア、AI、Big owl、KOEI、AAA、BTO、神龍、DCI、シルバーリング、ファンアウト、バード、スタジオ エル、Wish、White line、Triple A、ライジングフォース

【オープニングテーマ】

「ルミナス」
ClariS

■作詞・作曲／渡辺翔

■編曲／湯浅篤（SME Records）

【挿入歌】

「未来」
Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記（SME Records）

【エンディングテーマ】

「Magia[quattro]」
Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記（SME Records）

【オープニングアニメーション】

■絵コンテ・演出／板村智幸

■作画監督／山村洋貴

■原画／滝山真哲、林勇雄、山本佐和子、渡邊和夫、栗田聡美、佐藤利幸、松本元気、綾部美穂、下司祐也、牧孝雄、寺尾洋之、小堺能夫、梅津泰臣

■色指定・検査／滝沢いづみ

■背景／内藤健

■撮影／会津孝幸

【エンディングアニメーション】

鈴木博文

■音響監督／鶴岡陽太

■音響効果／田中秀実

■録音／矢野さとし

■録音助手／砂庭舞、田中文章

■音響制作担当／杉山好美

■録音スタジオ／
studio2010：、studio2001：

■音響制作／楽音舎

■音楽／梶浦由記

■音楽制作／アニプレックス

■音楽プロデューサー／森康哲、外村敬一

■主題歌制作／長谷川景、石川大

■「コネクト」ゲームアレンジ／
NIHILISTICA

■企画／夏目公一朗、孝壽尚志、小崎宏、でじたろう、太布尚弘、竹田青滋、久保田光俊

■プロデューサー／岩上敦宏、小林宏之、細川修、土居由直、金庭こず恵、丸山博雄

■アソシエイト・プロデューサー／淀明子、小森規雄、小岐須泰世、前田俊博、大嶋実句

■アニメーションプロデューサー／岡田康弘

■制作デスク／宗宮一輝、鈴木隆介

■設定管理／上治知世

■設定制作／小野洋太

■設定補佐／駒田由貴、篠原章宏、阿彦祐可

■宣伝プロデューサー／神宮司学

■宣伝／戸堀賢治、安藤ひと実

■宣伝企画協力／博報堂（加藤隆雄、西川知良、鈴木克彦、本山敬一）

■ WEB 担当／上辻康二、紀伊恵美、宮岡修武、加々本裕樹

■ロゴデザイン／ BALCOLONY.（染谷洋平）

■予告編制作／ Baca the Bacca（小林一三、川部智貴）、flexible worker（望月通隆）

■ライセンス担当／清水広美

■配給統括／高橋優、海老原雅美

■協力／アニプレックス（鈴木信隆、本木円、後藤秀樹、佐々木宏、末平アサ、小高洋介、保田志乃、信岡慶子、松永友喜子）、芳文社（久保田尋木）、博報堂 DY メディアパートナーズ（山本倫生）、MBS（池邊貴佐哉、佐藤恒子）、シャフト（若尾博司、西牧民子、牧宜樹、福原奈津子）

■配給／アニプレックス

■制作／
Madoka Movie Project（アニプレックス、芳文社、博報堂 DY メディアパートナーズ、ニトロプラス、ムービック、MBS、シャフト）

■アニメーション制作／シャフト

■監督／宮本幸裕

■総監督／新房昭之

STAFF&CAST 劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [後編] 永遠の物語

【CAST】

■鹿目まどか／悠木碧

■暁美ほむら／斎藤千和

■美樹さやか／喜多村英梨

■巴マミ／水橋かおり

■佐倉杏子／野中藍

■キュゥべえ／加藤英美里

■志筑 仁美／新谷良子

■鹿目詢子／後藤邑子

■鹿目知久／岩永哲哉

■早乙女和子／岩男潤子

■上条恭介／吉田聖子

■数学教師／松本大

■中沢／松岡禎丞

■ニュースキャスター／梅津秀行

■市役所広報車／仲村水希

■女子／大久保瑠美、松嵜麗、佐倉綾音

【STAFF】

■劇場版構成／新房昭之、東富耶子

■劇場版構成協力／松原理恵

■原作／Magica Quartet

■脚本／虚淵玄（ニトロプラス）

■キャラクター原案／蒼樹うめ

■キャラクターデザイン／岸田隆宏

■キャラクターデザイン・総作画監督／谷口淳一郎

■総作画監督／山村洋貴

■異空間設計／劇団イヌカレー

■副監督／寺尾洋之

■演出／宮本幸裕

■作画監督／寺尾洋之、下司祐也、神谷智大、皆川隆太郎、村山公輔、鳥山冬美、原修一、山村洋貴、谷口淳一郎

■原画／菊田幸一、斉藤美香、安田好孝、石原恵治、泉美紗子、阿部厳一朗、牧孝雄、小堺能夫、武内宣之、今村亮、谷口淳一郎

■第二原画／油谷陽介、佐々木満、焼田翔子、西部師経、片山陽一郎、三輪えり子、

寿門堂、ティー・エヌ・ケー

■まどかイラスト／悠木碧

■動画検査／竹縄利名

■動画／渋田直彰、小森亜紀、小長井美南、紺野大樹、竹縄利名、秋葉徹、川野達朗、石渡清美、中島絵理、及川佳那子、伊藤春香、橋口菜々、萩野早紀、八箇裕美、山方春香、三好有香、小西紗希、柏島知晶、平出差知予

ガイナックス、スタジオ・ライブ、P.A WORKS、リバース・イメージ・クリエイション、PEACE、ハヤシ、MSJ武蔵野制作所、AI

■色彩設計／日比野仁、滝沢いづみ

■色指定・検査／勝健輔、日比野仁

■仕上／滝沢いづみ、渡辺康子、石井理英子、八木隆雄、茂木高志、井上コマ、楢原純平、日比智恵子、片山靖子、小野田美香、山本未有、篠原貴理子、吉川優二、熊家直樹、藤井瞳、菊永敦、信夫舞、長沼青、二俣綾乃、西田彩華

DIGITAL @ SHAFT、バード、AIC、寿門堂、ハヤシ、PEACE、MSJ武蔵野制作所、ドリームフォース

■特殊効果／DIGITAL @ SHAFT

■ビジュアルエフェクト／酒井基、倉原昌宏、宋守貞、丸尾健士、高野慎也

■美術監督／内藤健

■美術設定／大原盛仁

■美術監督補佐／河英嵩英理子、鈴木友成

■背景／スタジオちゅーりっぷ（芦野由紀子、池田勉、渡嘉敷壮、吉田美千子、澤田映美子、榊原和美、高橋雅子、大吉麗奈、藤井さやか、伊東春香、荒川友美、川原和也、梶谷知永、安齋史織、宝代美里、德倉沙季、安積克豊、前田明彦、佐藤春香、有本妃查恵、Scott Macdonald、Park Hyerim、Saina Cisse、Somprasong Vignarath）

■背景協力／ECHO 動画（椋本由里）、竜美堂（相川みどり）、GOLDEN BELL（那須さゆみ）

■撮影監督／江藤慎一郎

■撮影／DIGITAL @ SHAFT（会津孝幸、江上怜、内村祥平、土屋康次、衛藤直毅、吉岡春奈）

■編集／松原理恵

■編集助手／瀬山編集室（佐々木紘美）

■ビデオ編集／Sony PCL（武村英紀、石井知、小島起彦）

■デジタルシネマ　マスタリングスタジオ／Cine La Pista（Sony PCL）（石坂英樹、田村直東）

■ラボコーディネート／伊藤秀樹

【オリジナル版スタッフ】

■シリーズディレクター／宮本幸裕

■キャラクターデザイン／岸田隆宏

■総作画監督／谷口淳一郎、高橋美香

■アクションディレクター／阿部望、神谷智大

■レイアウト設計／牧孝雄

■異空間設計／劇団イヌカレー

■美術監督／内藤健

■美術設定／大原盛仁

■色彩設定／日比野仁、滝沢いづみ

■ビジュアルエフェクト／酒井基

■撮影監督／江藤慎一郎

■絵コンテ／七嶋典子、笹木信作、伊藤智彦

■演出／向井雅浩、八瀬祐樹、渡邊こと乃、宮本幸裕

■作画監督／片山みゆき、半澤淳、閣口雅浩、松本元気、伊藤良明、潮月一也、高橋美香、宮前貴一、藤澤俊幸、谷口淳一郎

■原画／三浦菜奈、千葉茂、富永里都、中西麻美子、二階堂渥志、吉崎雅博、大源可奈子、牧孝雄、阿部望、潮月一也、松本元気、永田全、土屋玲奈、大久保富彦、入好さとる、関有紗、笹川弥幸、菅井愛明、斎藤梢、上田晴子、大藪恭平、草刈大介、関口雅浩、岸田隆宏、梅津泰臣、神本兼利、永作友克、寺尾洋之、下司祐也、沓名健一、奥田陽介、神谷智大、伊藤良明、阿部厳一朗、今村亮、綾部美穂、泉美沙子、中井準、鈴木信吾、大久保宏、井元一彰、内田孝行、松本卓也、杉生祐一、橋峯克昌、土岐由紀、坂上谷悠介、小野旭、北川隆之、高秀国男、平田かほる、今野亜希子、増井直子、佐々木昌彦、刀根川恵、河井さやか、矢吹智美、玉木李枝、曽々木安恵、下田正太郎、加藤美穂、東亮太、岡崎芽久美、内田紗保里、西川千尋、山崎咲世、韓正履、趙瑛來、安正美、許勝氣、芦野芳晴、安食佳、石原恵治、伊東裕毅、江上夏樹、越後光崇、柏淳志、片山みゆき、佐藤利幸、住本悦子、高橋裕一、滝山貴哲、近岡直、鳥山冬美、中村直人、宮嶋仁志、りょーちも。、るたろー、岩崎安利

■動画検査／吉村昌輝、中島彩佳

■動画／中島彩佳、山崎寛、杉浦英之、星野初音、後藤沙希恵、趙軍貴、王愛萍、楊暁娟、喬冲、呂琳琳、張若楠、程建明、張兆霞、王艶婷、郝杰、劉小娟、王佳奇、王晶晶、趙青、高志遠、小森亜紀、佐々木満、油谷陽介

■色指定・検査／渡辺康子、石井理英子、勝健輔、佐藤加奈子

■仕上げ／日比野仁、滝沢いづみ、渡辺康子、石井理英子、勝健輔、佐藤加奈子、王娣娣、楊暁東、李海東、赵暁芳、蒋暁雲、馬微、張志華、劉増海、劉国慶、王春光、趙立明、解飛

■特殊効果／日比野仁

■背景担当／山崎大門

■背景／スタジオちゅーりっぷ（最上さやか、澤田映美子、滝口昌考、加藤三朗、加藤学、池田勉、渡嘉敷壮、立石健、近藤梓、兼子裕、伊藤和宏、椋本ゆり、上野比呂美、鈴木友成、大泉悟、飯田智昭、朴恵林、スコット・マクドナルド）

■協力プロダクション／手塚プロダクション、プロダクションリード、MAD HOUSE、GoHands、中村プロダクション、APPP、北京写楽美術芸術品有限公司、BEEP、ダンガンピクチャーズ、RIC、CLC、MSJ武蔵野制作所、CJT、寿門堂、スタジオエル、D-COLORS、サンシャイン、I&Sファクトリー、スタジオ・ムー、京江、童夢、エクラアニマル、AI、スタジオコア、バード、スタジオ・フー

【オープニングテーマ】

「ルミナス」
ClariS

■作詞・作曲／渡辺翔

■編曲／湯浅篤（SME Records）

【挿入歌】

「Magia[quattro]」
Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記（SME Records）

「コネクト」
ClariS

■作詞・作曲／渡辺翔

■編曲／湯浅篤（SME Records）

【エンディングテーマ】

「ひかりふる」
Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記（SME Records）

【オープニングアニメーション】

■絵コンテ・演出／板村智幸

■作画監督／山村洋貴

■原画／滝山貴哲、林勇雄、山本佐和子、渡邊和夫、秦田聡美、佐藤利幸、松本元気、綾部美穂、下司祐也、牧孝雄、寺尾洋之、小堺能夫、梅津泰臣

■色指定・検査／滝沢いづみ

■背景／内藤健

■撮影／会津孝幸

【「コネクト」アニメーションスタッフ】

■絵コンテ・演出／板村智幸

■アニメーションレイアウト／今村亮

■作画監督／中村直人、高野晃久

■原画／滝山貴哲、阿部厳一朗、向田隆、秦田聡美、阿部純子、佐藤利幸、井口真里子、河野紘一郎、増井直子、沓名健一、中村直人、今村亮、松本元気、潮月一也、岩崎安利、谷口淳一郎、高野晃久

■音響監督／鶴岡陽太

■音響効果／田中秀実

■録音／矢野さとし

■録音助手／砂庭舞、田中文章

■音響制作担当／杉山好美

■録音スタジオ／studio2010：、studio2001：

■音響制作／楽音舎

■音楽／梶浦由記

■音楽制作／アニプレックス

■音楽プロデューサー／森康哲、外村敬一

■主題歌制作／長谷川景、石川大

■企画／夏目公一朗、孝壽尚志、小崎宏、でじたろう、太布尚弘、竹田青滋、久保田光俊

■プロデューサー／岩上敦宏、小林宏之、細川修、土居由直、金庭こず恵、丸山博雄

■アソシエイト・プロデューサー／淀明子、小森規雄、小岐須泰世、前田俊博、大嶋実句

■アニメーションプロデューサー／岡田康弘

■制作デスク／宗宮一輝、鈴木隆介

■設定管理／上治知世

■設定制作／小野洋太

■設定補佐／駒田由貴、篠原章宏、阿彦祐司

■宣伝プロデューサー／神宮司学

■宣伝／戸堀賢治、安藤ひと実

■宣伝企画協力／博報堂（加藤隆雄、西川知良、鈴木克彦、本山敬一）

■WEB担当／上辻康二、紀伊恵美、宮岡修武、加々本裕樹

■ロゴデザイン／BALCOLONY.（染谷洋平）

■予告編制作／Baca the Bacca（小林一三、川部智貴）、flexible worker（望月通隆）

■ライセンス担当／清水広美

■配給統括／高橋優、海老原雅美

■協力／アニプレックス（鈴木信隆、本木円、後藤秀樹、佐々木宏、末平アサ、小高洋介、保田志乃、信岡慶子、松永友喜子）、芳文社（久保田尋木）、博報堂DYメディアパートナーズ（山本倫生）、MBS（池邉貴佐哉、佐藤恒子）、シャフト（若尾博司、西牧民子、牧宜樹、福原奈津子）

■配給／アニプレックス

■制作／Madoka Movie Project（アニプレックス、芳文社、博報堂DYメディアパートナーズ、ニトロプラス、ムービック、MBS、シャフト）

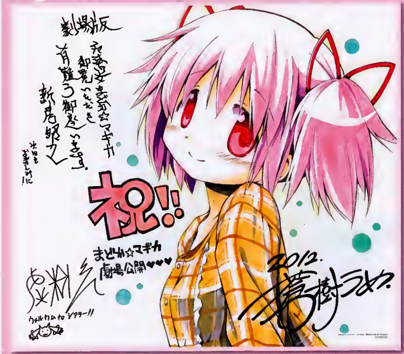
■アニメーション制作／シャフト

■監督／宮本幸裕

■総監督／新房昭之

劇場版来場者特典紹介

劇場版の前後編を両方鑑賞すると先着でフィルムコマがプレゼントされ、
その他にもクリアファイルなど様々な特典が来場者に配布された。
その中から描き下ろしのオリジナル特典をここで紹介していく。

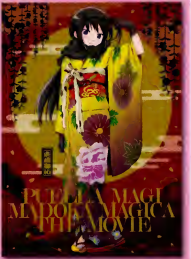

劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
御覧いただき
有難う御座います。
新房昭之
当日をお楽しみに!
祝!!
まどか☆マギカ
劇場公開♥♥♥
虚淵玄
ウェルカムトゥシアター!!
2012.
蒼樹うめ

前編来場者特典 特製色紙

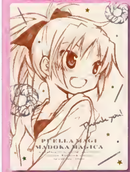
前編公開時に先着で配布されたMagica Quartet特製色紙。
蒼樹うめによるカラーイラストの他に、
Magica Quartetのサインと一言コメントが入っている。

年忘れ一挙上映限定来場者特典オリジナルニューイヤーカード

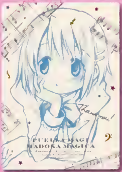
2012年の大晦日に開催された、前後編年忘れ一挙上映イベント限定で配布された、オリジナル・ニューイヤーカード。晴着姿のほむらが描かれたイラストで、当日鑑賞した人しか手に入れられない貴重な一枚。


PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA
THE MOVIE

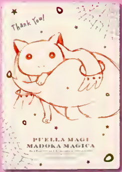
週替わり来場者プレゼントキャンペーンポストカード


Thank you!
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

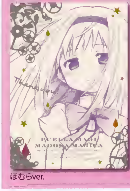
杏子ver.


Thank you!
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

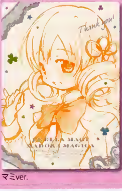
さやかver.


Thank You!
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

キュゥべえver.

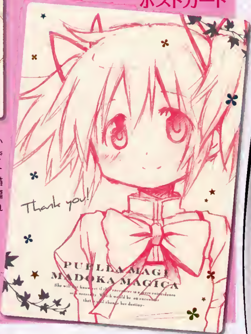

Thank you!
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

ほむらver.

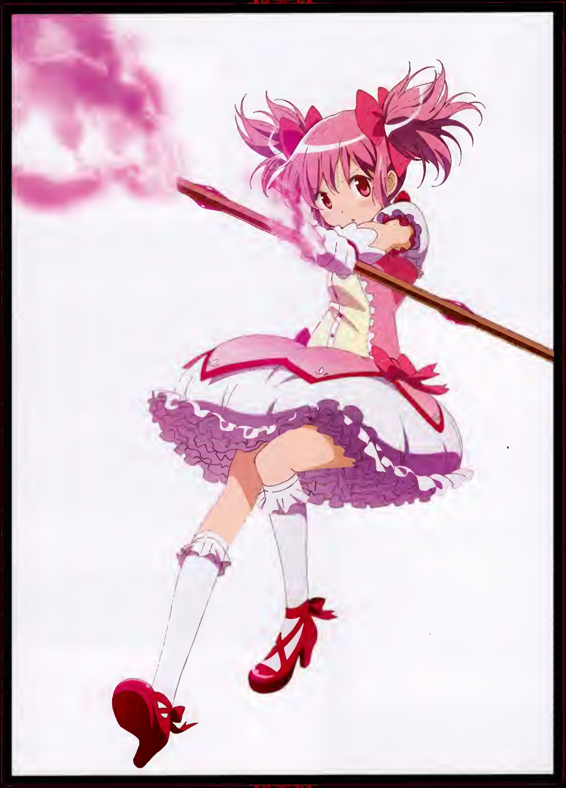

Thank you!
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

マミver.

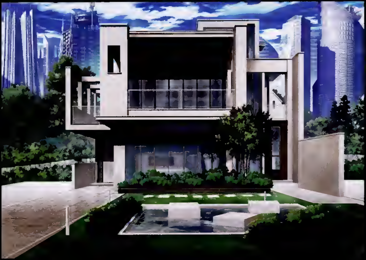
10月下旬から11月上旬にかけての３週間に、週替りで来場者に配布されたポストカード。絵柄は蒼樹うめ描き下ろしスケッチで、前後編合わせて６種類が配布された。


Thank you!
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

まどかver.

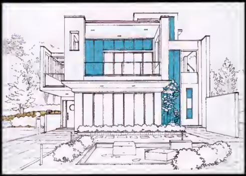


アニメコンテンツエキスポ2012限定前売券用イラスト
原画：中村直人　仕上：シャフト



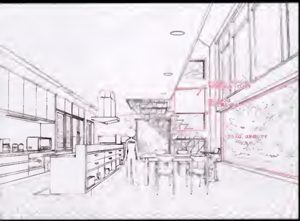
鹿目家外観

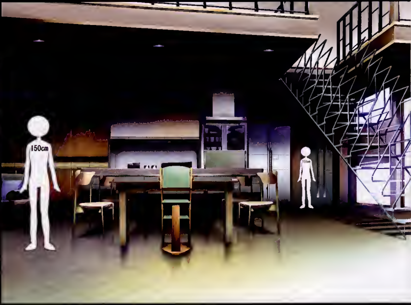
まどか、詢子、和久、タツヤの一家四人が暮らしている一軒家。
周辺の緑も豊かで、庭には和久が育てている家庭菜園がある。

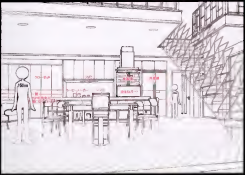


鹿目家ダイニング

まどかたちの朝食や、詢子の晩酌などで度々登場するダイニング。
キッチンにはレンジやコーヒーメーカーなどがある。

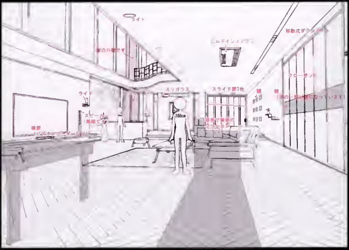


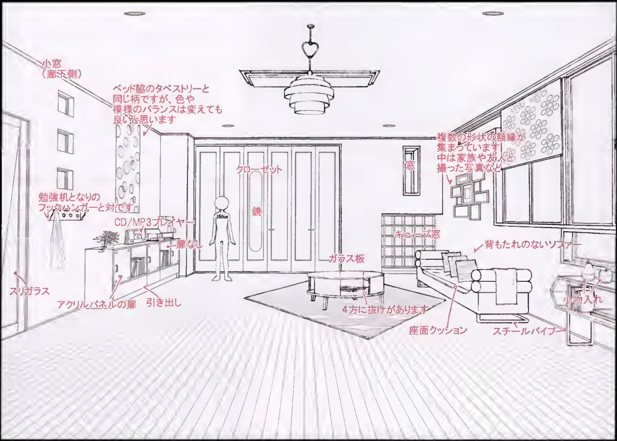




鹿目家リビング

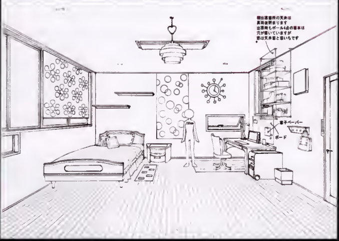
ダイニングの隣にあるリビングには、みんなでくつろぐソファーや、
TVなどがあり、奥には写真や絵を飾る額が配置されている。

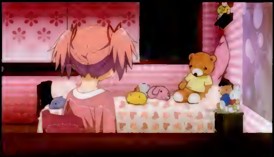

ライト
スリガラス
スライド扉3枚
クローゼット
ライト
150cm

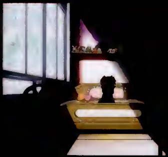

小窓
（廊下側）
ベッド脇のタペストリーと
同じ柄ですが、色や
模様のバランスは変えても
良いと思います
クローゼット
窓
複数の形状の額縁が
集まっています
中は家族や友人と
撮った写真など
勉強机となりの
ブックハンガーと対です
150cm
鏡
CD/MP3プレイヤー
扉なし
キューブ窓
背もたれのないソファー
ガラス板
スリガラス
アクリルパネルの扉
引き出し
4方に抜けがあります
小物入れ
座面クッション
スチールパイプ

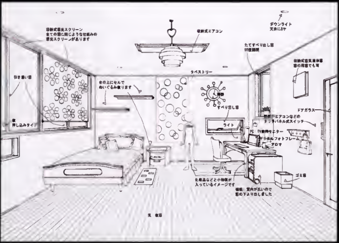
まどかの部屋

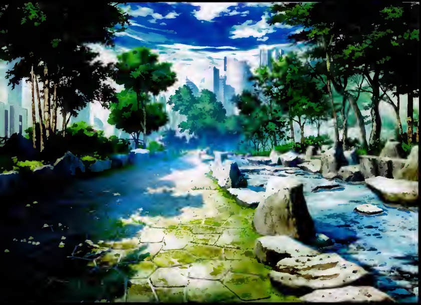
まどかの部屋はかなり広く、ガラステーブルや
ソファーといった調度品も細かく設定されている。
机の上にはアロマなど、女の子らしい小物も。

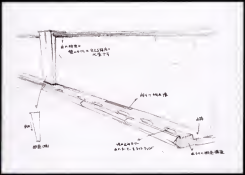


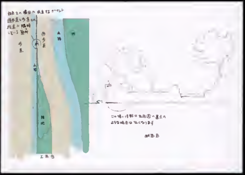


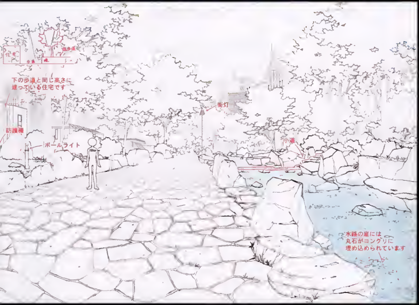


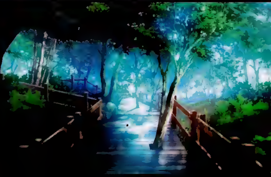

収納式遮光スクリーン
全ての窓に同じような仕組みの
遮光スクリーンがあります
収納式エアコン
ダウンライト
天井に8ケ
たてすべり出し窓
引き違い窓
台の上にセルで
ぬいぐるみ飾ります
タペストリー
時計
収納式空気清浄器
窓の用意でも可
すべり出し窓
ドアガラス
エアコンなどの
タッチパネル式スイッチ
ライト
PC・TV兼用モニター
デジタルフォトフレーム
アロマ
化粧品などと小物類が
入っているイメージです
ゴミ箱
室内が広いので
窓の下より出しました

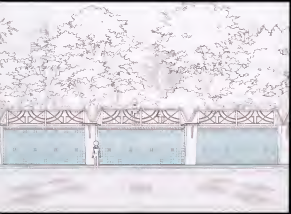


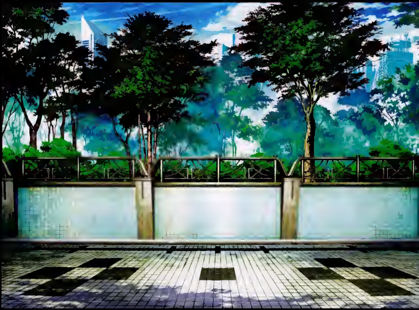



歩道
遊歩道
水路
林
断面B


住宅
遊歩道
下の歩道と同じ高さに
建っている住宅です
防護柵
ポールライト
街灯
小道
水路の底には
丸石がコングリに
埋め込められています

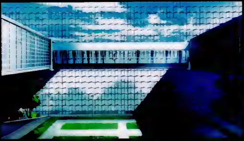


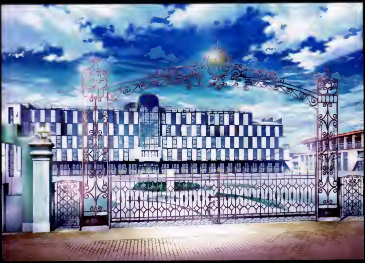




通学路

見滝原中学校へ向かうための通学路。
緑豊かで水路や遊歩道がある。
登場回数も多く、まどかたちが
仲よく登校している姿がよく描かれている。



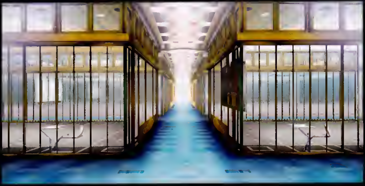


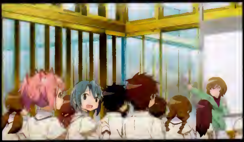
中学校全景

まどかたちが通う見滝原中学校。
全体的にガラスが多く使われていて、
鏡のような外観になっている。

教室

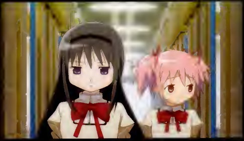
シンプルな構造だが、
床に机と椅子が収納されているなど、
ハイテクな設備がある。

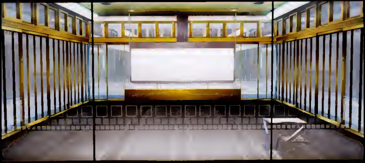


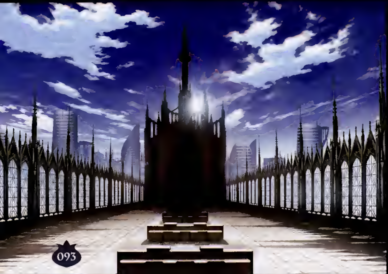


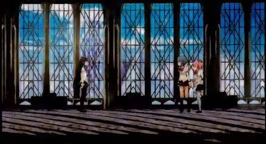
学校の廊下

まどかとほむらが初めて会話を交わす廊下。
また廊下の配置から教室がマス目状にあるのがわかる。



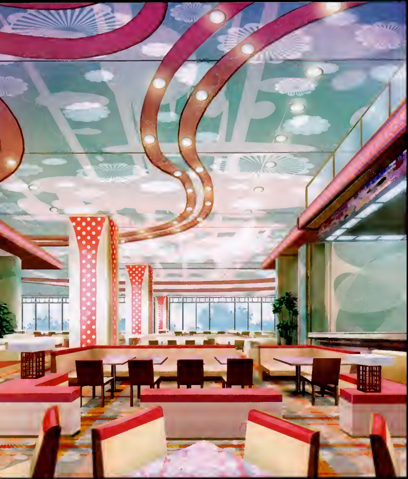






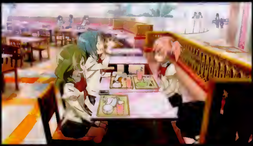
学校の屋上

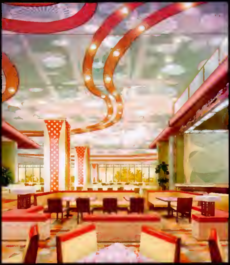
教会のような造りをしている屋上。
生徒に開放されていて、据え置きのベンチもある。
相談事があるとまどかたちはここに来ていた。



ファストフード店

まどかたちが放課後によく訪れているお店。マミと魔女の捜索をする前や、さやかと仁美が恋愛相談をする際に使われている。

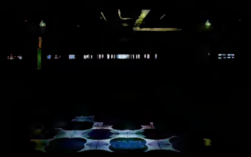


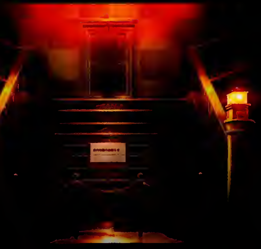


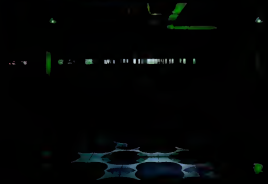
色違い

改装中のフロア

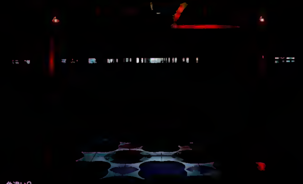
劇場版でまどかとキュゥべえが初めて出会い、それを阻止するべくほむらがキュゥべえを追いかけていた場所。改装中のため人気はない。



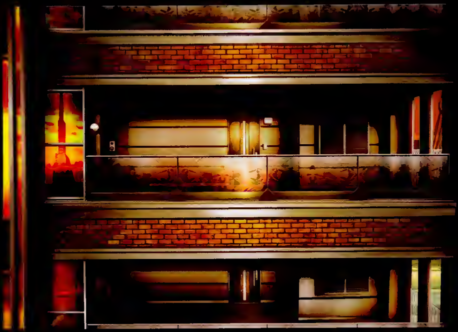




色違い1

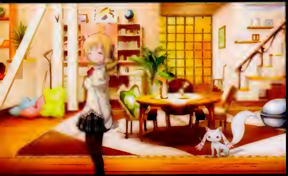


色違い2



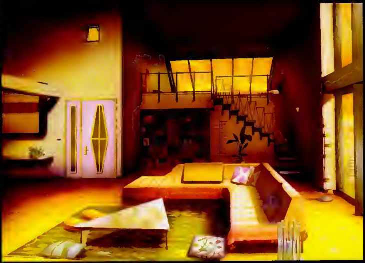
マミのマンション

マミがひとりで住んでいたマンション。
マミが死んだあと、
まどかがノートを置きに来た時に
この外観が映っている。

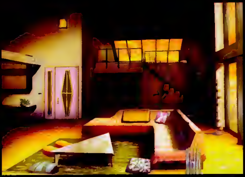


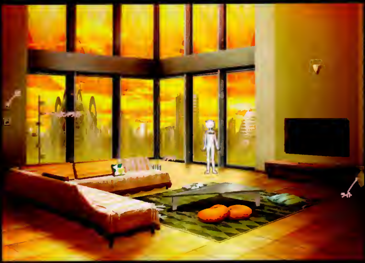
マミの部屋

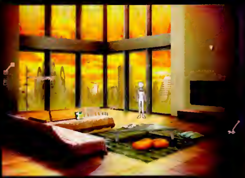
まどかたちと、お茶会をしたマミの部屋。
かなり広い造りになっていて、ロフトにベットがある。



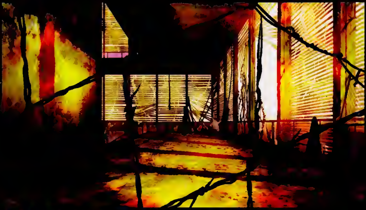
夕景





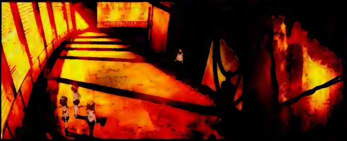


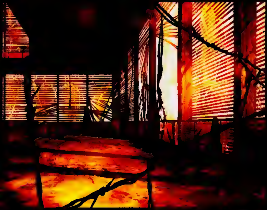
夕景



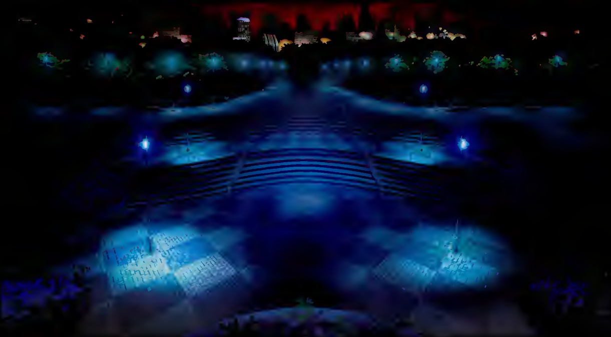
廃墟ビル

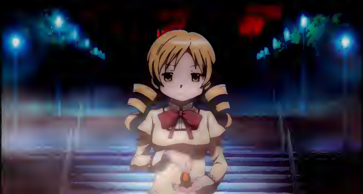
薔薇園の魔女が結界を張っていたビル。
有刺鉄線や壊れたブラインドなど、
劇場版ではより廃墟感が増している。





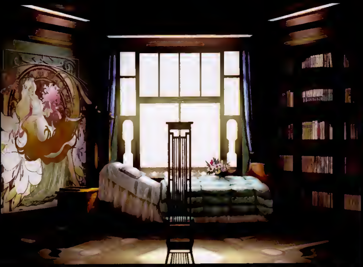
戦闘後



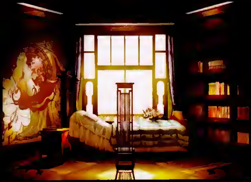


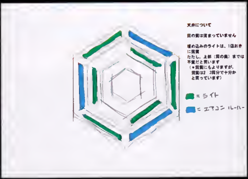
公園

マミとほむらが対峙した公園。
またキュゥべえがほむらに蜂の巣にされた場所でもある。
噴水やベンチが多く設置されている。



夕景





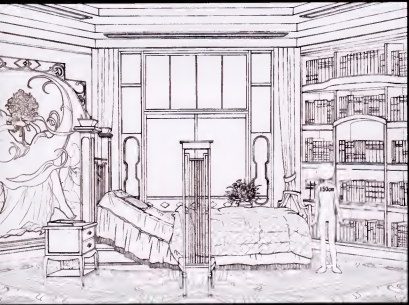
天井について

[illegible]は[illegible]まっていません

埋め込みのライトは、1個おきに配置
ただし、上部（[illegible]）までは不要だと思います
（※[illegible]にもよりますが、[illegible]は2　3個分で十分かと思っています）

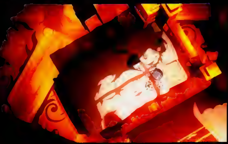
🟩 = ライト

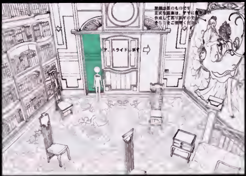
🟦 = エアコン ルーバー



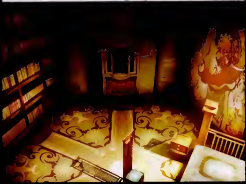
恭介の病室

恭介が入院していた病院の個室。
壁には女神のような絵が描かれ、
反対側の壁には多数の本が収納してある。

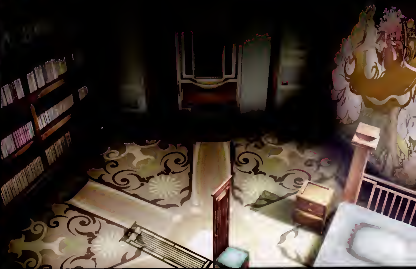




壁画は仮のものです
正式な画案は、すでに[illegible]
作成しておりますので
[illegible]をご使用ください

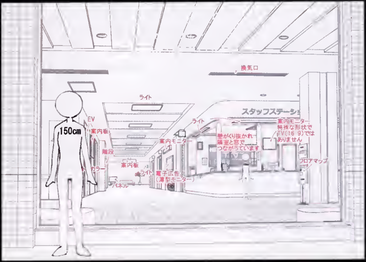


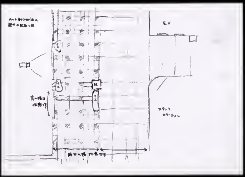
夕景



ナースステーション

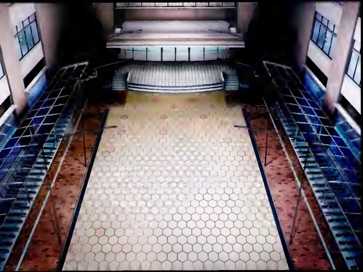
病院のナースステーションは案内板や電子パネルなど、細かく設定されているのがわかる。

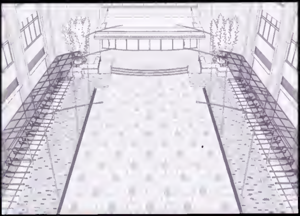

換気口
ライト
スタッフステーション
150cm
EV
案内板
階段
案内板
カラー
パネル
ライト
案内モニター
電子広告
（薄型モニター）
ライト
壁がくり抜かれ
隣室と窓で
つながっています
案内モニター
特殊な形状で
TV（16 9）では
ありません
フロアマップ

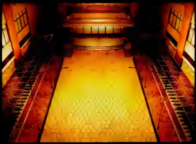

EV
イス
イス
スタッフ
ステーション
廊下の幅 任意です

病院の駐輪場

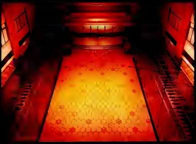
まどかとさやかが孵化する前のグリーフシードを見つけた場所。劇中では自転車が雑多に駐輪されていた。







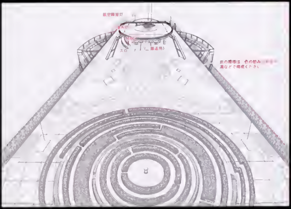
夕景1

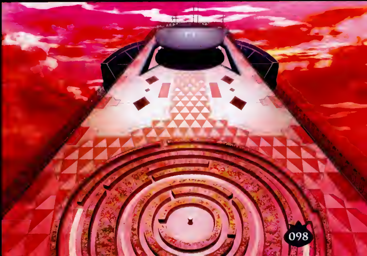


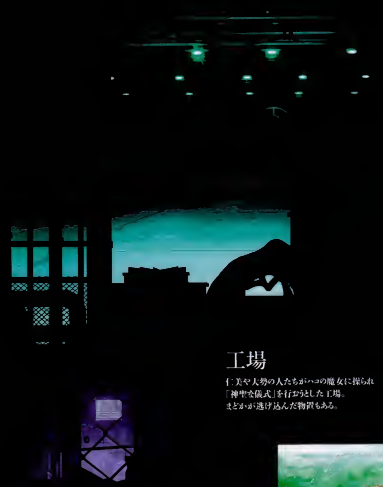
夕景2

病院の屋上

さやかの願いにより手が回復した恭介がサプライズを受けた場所。緊急搬送用のヘリポートまでしっかりと設定されている。

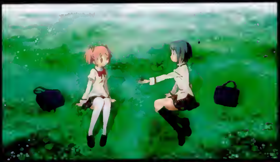






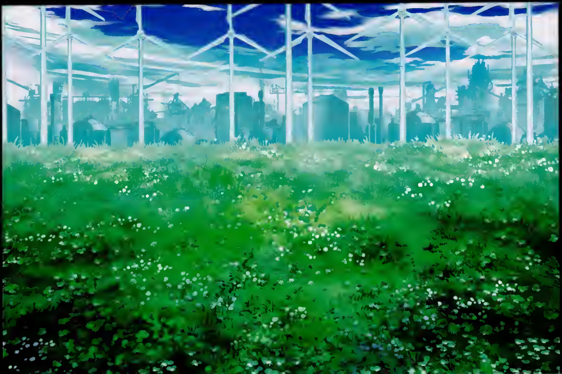
工場

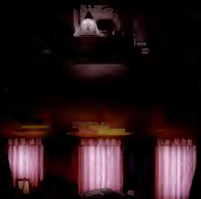
仁美や大勢の人たちがハコの魔女に操られ
「神聖な儀式」を行おうとした工場。
まどかが逃げ込んだ物置もある。



土手

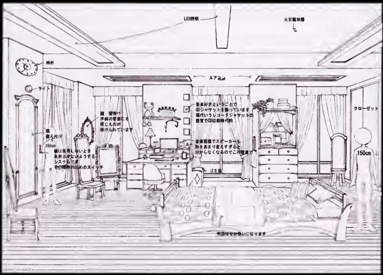
通学路の途中にある土手。魔法少女になったさやかが、
まどかに事情を説明しているシーンで舞台となった。
後ろには大量の風力発電機も見える。





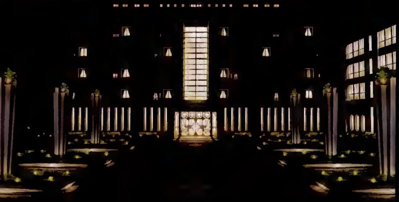
さやかの部屋

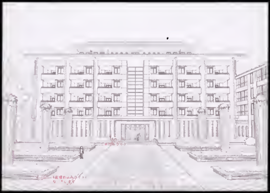
音楽好きのさやかの部屋には、机の周りに音楽関連の物が置かれている。
鏡が多くあるが、壁の鏡は反射を調整できるシステムになっている。

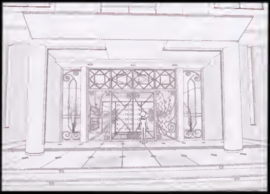

LED照明
火災報知器
時計
ライト
エアコン
クローゼット
150cm
ゴミ箱
150cm

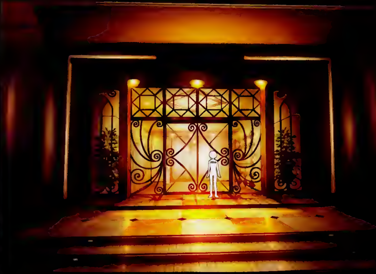
さやかのマンション

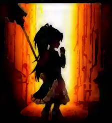
さやかが魔女捜しに出かける際によく登場するマンションの入り口と全景。
エントランスはかなり広く取られているのがわかる。

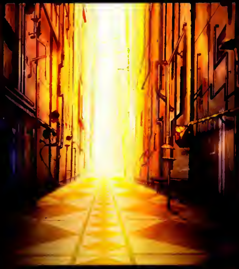


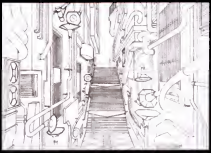


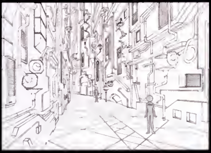


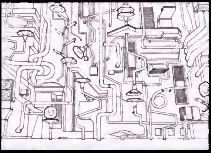


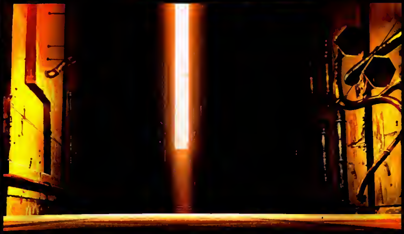






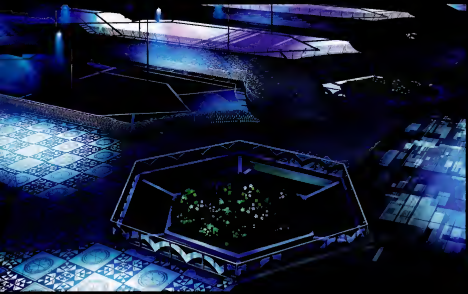






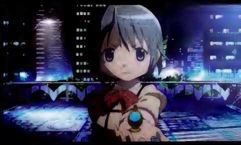
路地裏

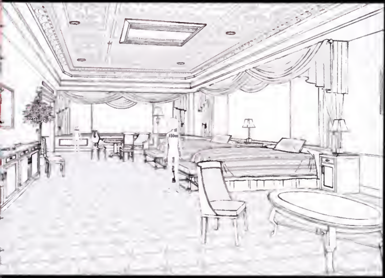
さやかと杏子が初めて会って、そして戦った場所。
通路の幅は狭く、側面には無数の配管がまるで植物のように這っている。



跨道橋

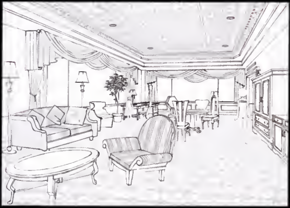
まどかがさやかのソウルジェムを投げ捨てた場所。
高速道路の上にかかっていて、かなり大きな橋。

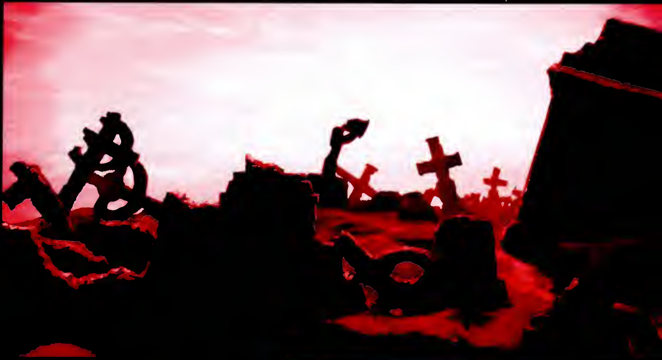




ホテルの部屋

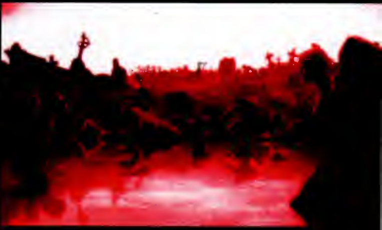
杏子が寝泊まりしていたホテルの部屋。
ソウルジェムを失ったさやかの身体を杏子はここに連れ帰っていた。

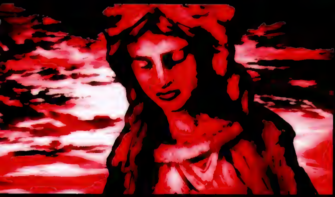




朽ちた墓地

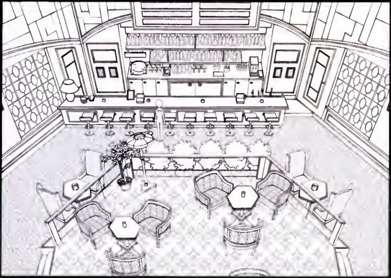
キュゥべえとほむらがさやかを救えた可能性について話していた場所で、
劇場版で追加された新たな設定。マリア像や壊れた墓標が数多くある。

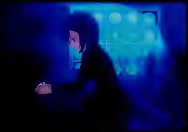




BAR

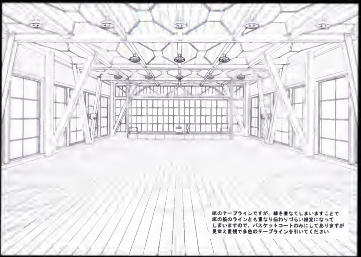
詢子と和子がそれぞれ悩みを相談しあったバー。
カウンター席とテーブル席があり、店内は明かりが少なく、
大人の雰囲気を演出している。



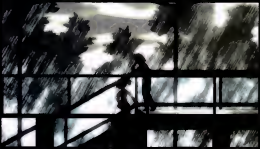


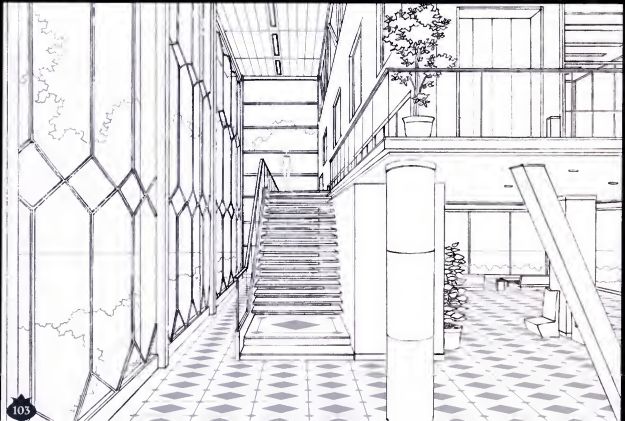
避難所の体育館

スーパーセルが発生し、鹿目家が避難した体育館。
体育館の階段は、まどかが詢子にほむらを助けに行く
決意を語る重要な場面で登場している。



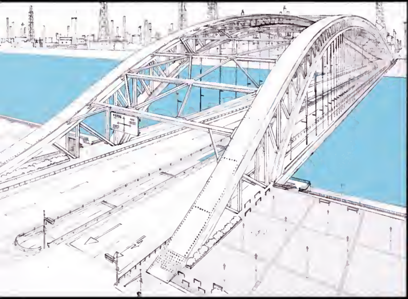
床のテープラインですが、線を重なてしまいますことで
床の板のラインとも重なり伝わりづらい設定になって
しまいますので、バスケットコートのみにしてありますが
見栄え重視で多色のテープラインを引いてください

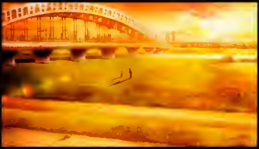


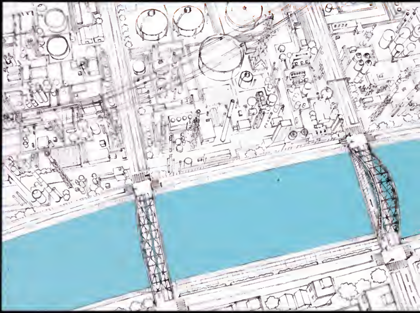


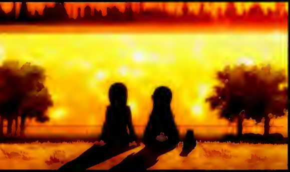
河川敷鉄橋

工場群と市街地を結んでいる巨大な鉄橋。
脇から河川敷広場に下りられる造りになっている。



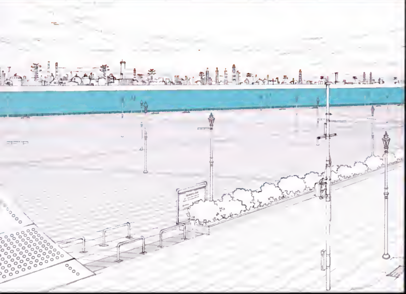


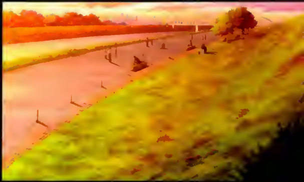


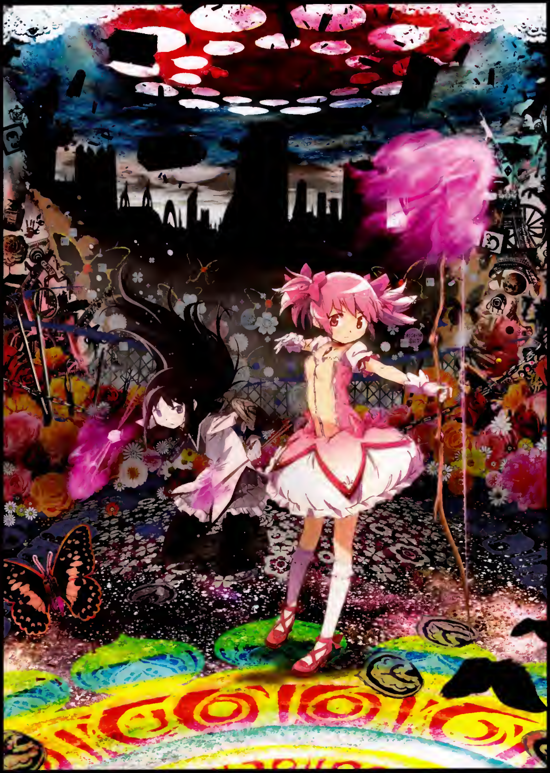


河川敷広場

堤防の内側にある広場。
親子で遊べる市民の憩いの場として使われている。
劇中ではほむらと詢子がまどかについて話す場面で登場。







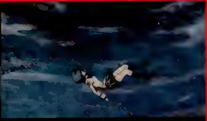
STORY2

［後編］永遠の物語ストーリー紹介

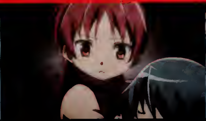
『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［後編］永遠の物語』キービジュアル
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ
ビジュアルエフェクト：劇団イヌカレー

一縷の望みに賭けて

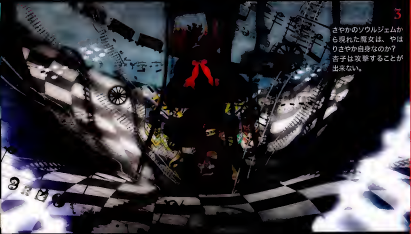
さやかのソウルジェムは砕け、そこから新たな魔女が生まれた　でもそんな魔法少女の真実に杏子は抗おうとする　魔法少女は条理を覆せる存在だと信じて



1　力なく落下していくさやかの体。その中にはもう、さやかの魂はひとかけらも残っていないというのか？

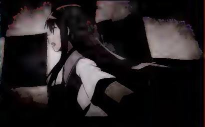


2　変身した杏子は、さやかの亡骸を大事に抱きかかえる。悲しそうな瞳が見つめる先には、魔女の姿があった。

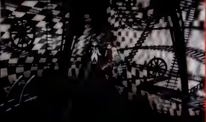


3　さやかのソウルジェムから現れた魔女は、やはりさやか自身なのか？杏子は攻撃することが出来ない。

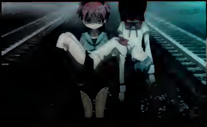
テメェいったい何なんだ!?
さやかに何をしやがった!?



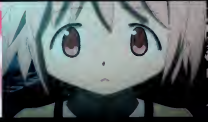
4　そこへ現れたほむらが杏子に手を差し伸べる。ほむらの魔法で時間が停止する様を見て、杏子は息をのむ。



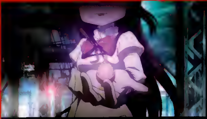
5　あの魔女は「かつて美樹さやかだったモノ」と冷静に事実を見極めるほむらに、杏子は何も言い返せない。



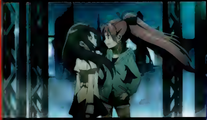
6　一晩中さやかを捜し回っていたまどかの前にやってきたのは、さやかを抱きかかえた杏子とほむらだった。



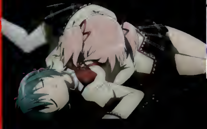
7　慌ててさやかに駆け寄ったまどかは、「ソウルジェムは？さやかちゃんはどうしたの!?」と取り乱す。



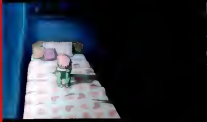
8　さやかのソウルジェムがグリーフシードに変化したこと、そして魔女を生み出したことを説明するほむら。



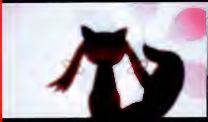
9　それが魔法少女の運命だと、淡々と語るほむらの態度が杏子の逆鱗に触れる。「テメェは何様のつもりだ？」。



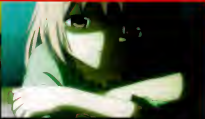
10　親友を失い、絶望するまどかに対しても容赦のないほむら。まどかはただ、泣き崩れることしか出来ない。



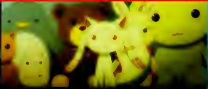
11　家に帰ったところで、ゆっくりと眠れるはずもなく、まどかはベッドの上でずっと膝を抱えていた。



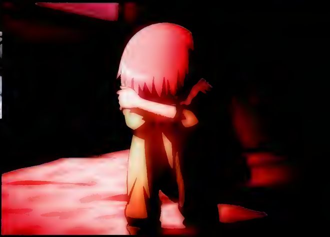
12　そんなまどかに語りかけてきたのは、つい先程ほむらの手によって葬られたはずのキュゥべえだった。



13 「……生きてたのね」。もはやキュゥべえが生き延びていたことになど、まどかは関心を示さない。

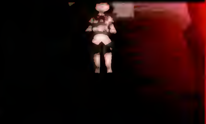


14 これまでの悲劇を裏で巧みに操っていたのはキュゥべえ。そう理解するまどかにキュゥべえは事情を説明する。

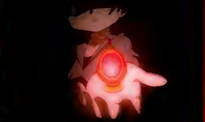


15 宇宙全体のエネルギーを維持するために魔女が必要だと主張するキュゥべえの理屈に、まどかは愕然とする。

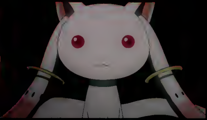
この宇宙のために死んでくれる気になったら いつでも声をかけて。待ってるからね



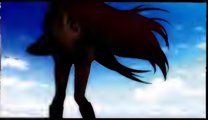
16 杏子はねぐらにしている、とあるホテルの一室にさやかの遺体を運び込み、ベッドに横たわらせる。



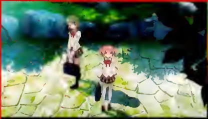
17 杏子はさやかの体に向けて、ソウルジェムから魔力を放射する。少しでもさやかの体を守ろうとしているのだ。



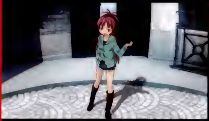
18 さやかを助ける方法は、前例がないと言うキュゥべえ。でもその言葉に杏子はわずかな可能性を見出す。



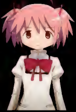
19 翌朝、杏子はまどかの通学路に顔を出す。「昨日の今日で、のんきに学校なんか行ってる場合かよ?」。



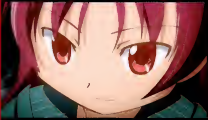
20 驚いて、杏子のほうを見上げるまどか。事情がわからず戸惑う仁美を置いて、まどかは杏子の元へ駆け出す。



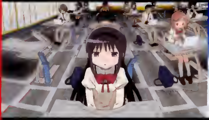
21 本気でさやかを助けたいと願う杏子。そのために必要なのは、まどかの呼びかけなのかもしれないという。



22 無理強いはしないという杏子だが、真剣な態度にまどかも決心する。「ううん、手伝う。手伝わせてほしい」。



23 改めて自己紹介をして手を差し出すまどかに、握手の代わりにお菓子を渡す杏子。まどかは目を丸くする。



24 授業中、まどかが登校してくる気配のないことに気づくほむら。気分が悪いと立ち上がり、教室を後にする。

Inside Story

魔女となったさやか

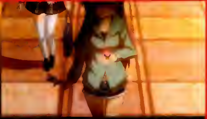
さやかは人魚の魔女となってしまった。公式サイトの解説文によると、その性質は「恋慕」となっているが、これはもちろん恭介に向けてのものだろう。元のさやかとはあまりにもかけ離れた姿だが、これが絶望した魔法少女の末路ということなのだろうか。

音符

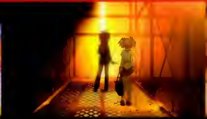
魔女となったさやかの周囲には、音符が流れるように浮かんでいる。これはこの後描かれる、杏子と人魚の魔女が対峙するシーンでのBGMの楽譜。テレビシリーズ時、この演出のために、劇団イヌカレーが梶浦由記（音楽）に楽譜の提供を頼んだとのこと。

魔法少女の真実

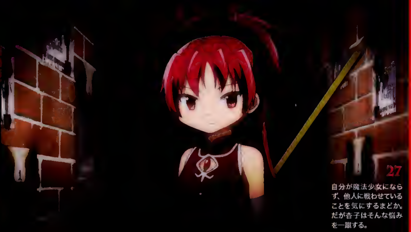
感情をもたない異星生命体であるキュゥべえたちには、人間の少女の感情をエネルギーに変換して手に入れたいという思惑があった。キュゥべえによって語られる魔法少女と魔女の真実は、まどかにとって到底受け入れられるものではなく、観る側にとっても衝撃的な内容だ。



25 魔女の気配を探して歩く杏子とまどか。ターゲットはもちろん、さやかのソウルジェムから生まれた魔女だ。

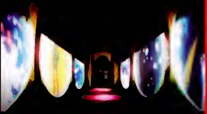


26 ほむらにも手伝ってもらいたいと言うまどかに「あいつはそういうタマじゃないよ」と杏子。

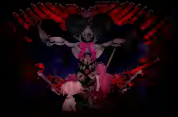


27 自分が魔法少女にならず、他人に戦わせていることを気にするまどか。だが杏子はそんな悩みを一蹴する。

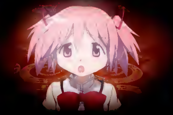
ただの気まぐれで魔法少女になろうとするんなら、そんなの、あたしが許さない



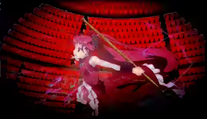
28 結界の奥へと突き進む2人。廊下を挟んだ壁には、在りし日のさやかの思い出が映像となって流されていた。



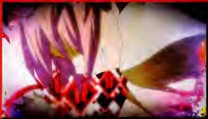
29 使い魔たちが奏でる音楽の中心に、まるで指揮を取るように魔女が佇む。さやかの面影はまったく残っていない。



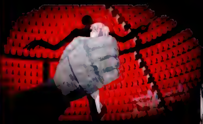
30 杏子が魔女の攻撃を防いでいる間、まどかがさやかに訴えかける。「ねえ、聞こえる? わたしの声がわかる?」。



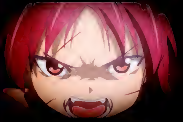
31 まどかを襲う魔女の触手を、杏子が何度も振り払う。「怯むな! 呼び続けろ」と、まどかを奮い立たせる杏子。



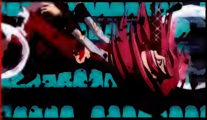
32 さやかが人間の心を取り戻してくれることを信じて、まどかは叫び続ける。その祈りは届くのだろうか?



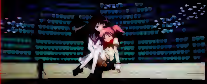
33 魔女の猛攻の前に、ついに杏子も後ずさる。その杏子を庇ったまどかが、魔女の腕に囚われてしまった!



34 このままでは、さやかが親友を自らの手にかけることになる。それだけはさせまいと、魔女に突撃する杏子。



35 だが、杏子もついに力尽きてしまう。遠のく意識の中で、せめて一度くらい幸せな夢が見たかったと嘆く杏子。



36 間一髪、まどかを救ったのはほむらだった。ほむらは杏子の身を案じるが、逆に杏子からまどかを託される。

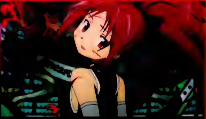
Inside Story

「そんなの、あたしが許さない」

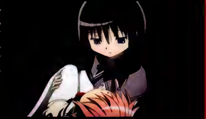
魔法少女になっていない自分について引け目を口にするまどかへ、杏子が返した言葉。テレビシリーズでは第9話のサブタイトルにもなった印象的なセリフだ。口調や言葉自体は厳しいが、ここには自分を責めるまどかへの励ましも込められていて、杏子なりの優しさが見えるセリフだ。

バイオリン曲

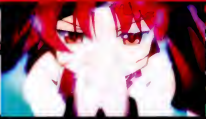
魔女となったさやかに、杏子とまどかが呼びかける場面のBGMは、テレビシリーズでは一番最後に作られた曲。絵コンテができてから、この場面用の曲が必要だということで、後から追加で発注された。この場面のために作られた専用曲なので、劇場版でももちろん、同じ曲が使われている。



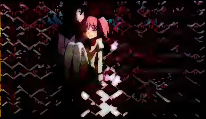
37 杏子の助けに入ろうとするほむらを、杏子自身が制する。「足手まといを連れたまま戦わない主義だろ?」。



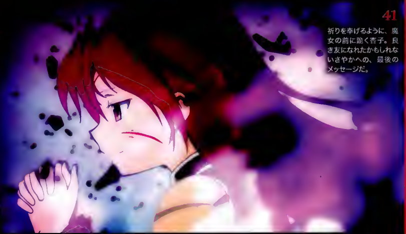
38 既にボロボロの状態になっている杏子は死を覚悟していた……。それを悟ったほむらは悲痛な表情を浮かべる。



39 「……行きな。こいつは、あたしが引き受ける」。杏子は最後の力を振り絞って、魔女と刺し違えるつもりだ。

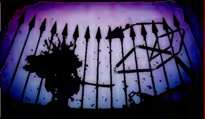


40 ほむらは何も言わず、まどかを抱えたままその場から走り去る。それが杏子の思いに報いる唯一の方法だった。

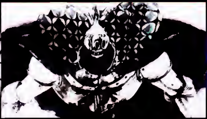


41 祈りを捧げるように、魔女の前に跪く杏子。良き友になれたかもしれないさやかへの、最後のメッセージだ。

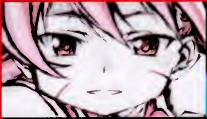
心配すんなよ、さやか……
独りぼっちは寂しいもんな……



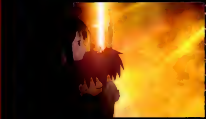
42 杏子はソウルジェムに口づけし、残された魔力をすべて解放。長く苦しいこの戦いも、いよいよ終わりを迎える。



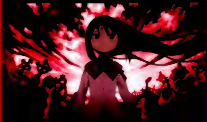
43 ソウルジェムから迸る光に飲み込まれる魔女。さやかの心が残っていたかどうかは、もう誰にもわからない。



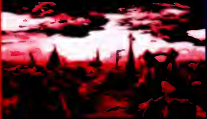
44 その後を追うようにして、杏子も光の中へと消えていく。最後の瞬間まで、穏やかな笑みを浮かべながら——。



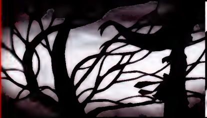
45 杏子のソウルジェムが砕け散り、結界も大爆発と共に消えた。後に残されたのは、ほむらとまどかの2人だけ。



46 ほむらはキュゥべえに問いかける。「佐倉杏子には、本当に美樹さやかを救える望みがあったの?」。



47 その答えは否。キュゥべえはまどかを魔法少女にするきっかけを作るため、わざと杏子を魔女に差し向けたのだ。

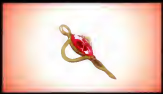


48 策略を語るキュゥべえを前にして、絶対にまどかを魔法少女にはさせないと、ほむらは決意を新たにする。

Inside Story

最後の一撃

さやかと共に死ぬことを覚悟したとき、杏子は父親の形見である十字架を取り出す。これにソウルジェムを付与して、杏子は最後の一撃をさやかに向かって放つ。

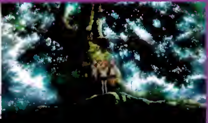


墓地

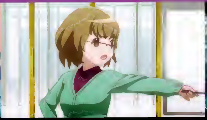
杏子が最期を迎えた後、ほむらが墓地を訪れる。これはテレビシリーズにはなかった劇場版でのオリジナルのシーン。総集編ということで基本的に新規のシーンはないのだが、ここはその例外とも言える場面で、画面の雰囲気や音楽の力もあり、際立って印象に残る。

ひとつだけ守りたいもの

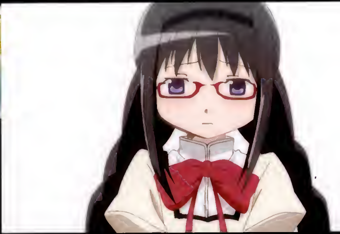
魔法少女になる前のほむらは、気弱な少女だった。彼女は大切な人を守るため、魔法少女となり、絶望の運命を変えようともがく。たとえ何度同じ時間を繰り返そうとも…



1 まどか・さやか・仁美の仲よし3人組が登校する、日常の風景。遅刻しないようにと、ちょっと急ぎ足だ。

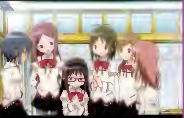


2 教室では早乙女先生が「大事なお話」の後に転校生を紹介。いつか見た光景を繰り返しているようだが……。

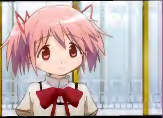


3 転校生・暁美ほむらは、眼鏡に三つ編みという冴えない容姿の、いかにも気弱そうな少女だった。

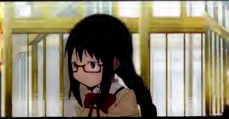
あ、あの、
あ……暁美ほむら……です



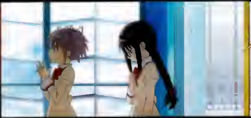
4 休み時間になると早速、女子たちから質問攻めを受ける。ほむらはすっかり気圧されてしまう。



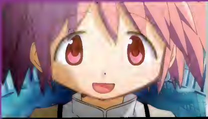
5 「暁美さん、保健室行かなきゃいけないんでしょ?」。ほむらに助け舟を出したのは、保健係のまどか。



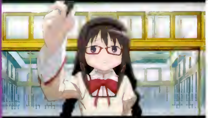
6 保健室まで案内してくれているまどかに、緊張しながらついていくほむら。人見知りするタイプなのだろう。



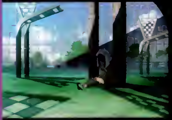
7 まどかはほむらの緊張を和らげようと、気さくに話しかける。「わたし、鹿目まどか。まどかって呼んで」。



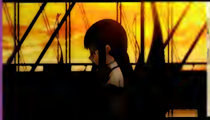
8 まどかは「ほむら」という名前が気に入った様子。名前負けしているというほむらを、無邪気な笑顔で励ます。



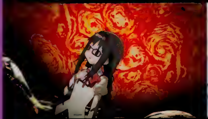
9 授業中、数学の問題がまったく解けないほむら。休学していたため、勉強が他の生徒より遅れているのだ。



10 体育の授業にも、やはりついていけない。準備体操だけで貧血という、仕方がないとはいえ恥ずかしい事態に。

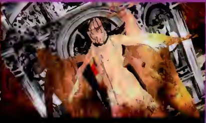


11 ほむらは勉強も運動も出来ない自分に嫌気がさす。「どうしてなの? 私、これからもずっとこのままなの?」。

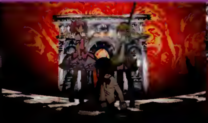


12 すると、ほむらの脳裏に邪悪な声が語りかけてくる。声に気づいたほむらが周囲を見回すと景色が一変していた。

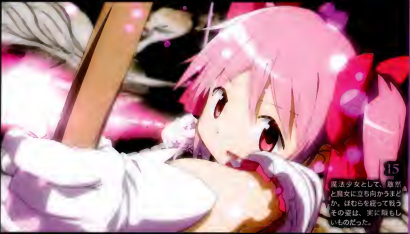
クラスのみんなには内緒だよっ



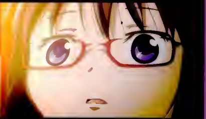
13 ほむらに囁きかけた声の主、そして景色を変えた張本人は、もちろん魔女である。危機に陥るほむらだが……。



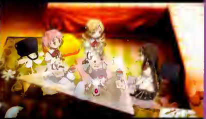
14 間一髪のところでほむらを魔女から救ったのは、魔法少女の姿をしたマミ、そしてまどかの2人だった!!



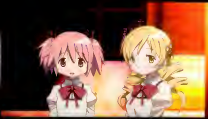
15 魔法少女として、敢然と魔女に立ち向かうまどか。ほむらを庇って戦うその姿は、実に頼もしいものだった。



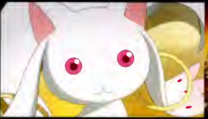
16 目の前で繰り広げられる非日常的な光景。何も出来ない自分とは正反対の少女たちに、ほむらは心奪われる。



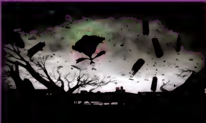
17 戦いを終えたまどかとマミ、キュゥべえはマミの部屋でお茶会を開く。そこにはほむらも招かれていた。



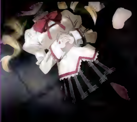
18 「怖くないんですか?」と問うほむらに、怖いけれども人助けになるからやりがいはあると答えるまどか。



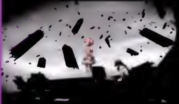
19 そんなまどかにマミは、ワルプルギスの夜が来る前に、頑張って一人前の魔法少女になって欲しいと期待する。



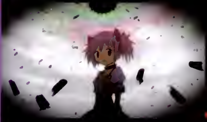
20 しかし、ときが経ちワルプルギスの夜が実際に襲来すると、街は暗黒の世界へと変わり果ててしまう。



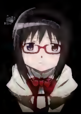
21 まどかの足元にはマミの体が横たわっていた。ワルプルギスの夜に戦いを挑み、散っていったのだ。



22 たったひとり残されて、それでもなお戦い続けようとするまどかを、ほむらは思い留まらせようとするが……。



23 「それでも、わたしは魔法少女だから。みんなのこと守らなきゃいけないから」。まどかの決意は揺るがない。



24 魔法少女ではないほむらがどれだけ泣こうとも、叫ぼうとも、ただまどかを見送ることしか出来なかった。

Inside Story

かつてのほむら

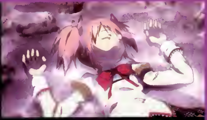
テレビシリーズで第10話にあたるパートは、かつてのほむらを描いた異色編にして、全編を通してキーになるエピソード。劇場版でこの10話のパートが始まる前には、ノイズが入ったカウントリーダーが巻き戻る、という映像が挟まれている。

ほむらとまどか

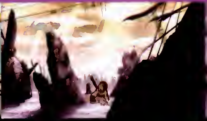
まるで前編の序盤のシーンをもう一度なぞるように、ほむらの転入が描かれる。ほむらとまどかが保健室に向かうというくだりまで同じだが、会話の内容や、何より2人の性格が大きく異なっている。

魔法少女となったまどか

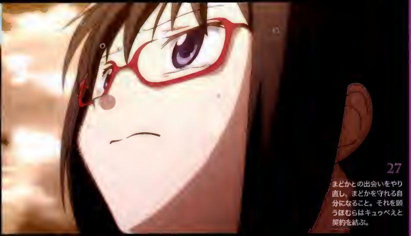
颯爽と現れた魔法少女は、マミと、そしてまどかだった。オープニングを除けば、まどかの魔法少女姿が登場するのは、ここが最初となる。またこの世界でのまどかは、快活で頼り甲斐のある女の子として描かれていて、観ている側を驚かせる。



25 雨が降り注ぐ街に、無残に転がるまどかの亡骸。ほむらは膝をついたまま、ただ泣き崩れるばかり。

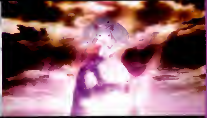


26 「あなたに生きててほしかったのに……」。ほむらの声を聞いたキュゥべえが語る。「その言葉は本当かい?」。

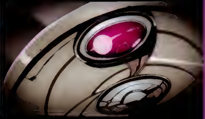


27 まどかとの出会いをやり直し、まどかを守れる自分になること。それを願うほむらはキュゥべえと契約を結ぶ。

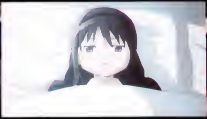
彼女に守られる私じゃなくて……
彼女を守る私になりたい!



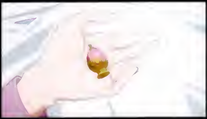
28 契約が成立し、ほむらの体が眩い輝きに包まれる。空中に出現したソウルジェムをほむらは両手でつかみ取る。



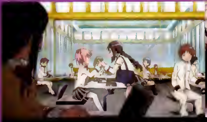
29 その瞬間、魔法少女となったほむらの力が解き放たれ、魔法の盾が作動する。すべては、願いを叶えるために。



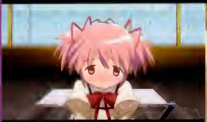
30 病室のベッドで目を覚ますほむら。今まで起こった出来事は、入院中の彼女が見ていた夢だったのだろうか?



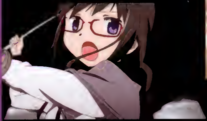
31 しかし、ほむらの手にはしっかりとソウルジェムが握られていた。夢ではなく、本当に過去へと戻ってきたのだ。



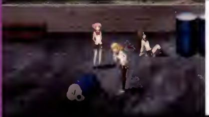
32 再び迎える、転校初日。自己紹介もそこそこに、まどかへ近づくほむら。「私も魔法少女になったんだよ!」。



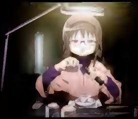
33 初対面のはずのほむらから飛び出したいきなりの大胆発言に、まどかはどう反応していいのかわからない。



34 ゴルフクラブを振り回し、ドラム缶を一生懸命叩くほむら。まどかたちに自分の能力をアピールする。



35 ほむらの能力は「時間停止」。確かにすごい能力だが使い方が問題と、マミも困っている様子。



36 ゴルフクラブが微妙ならば、もっと有効な武器をとばかりに、ほむらは自宅で黙々と爆弾を作り続ける。

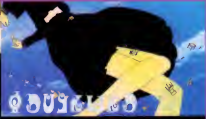
Inside Story

ワルプルギスの夜

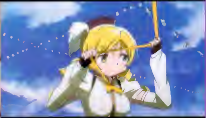
まどかやマミが挑み、力尽きてしまった魔女は、作中で幾度か名前だけは出てきていたワルプルギスの夜。テレビシリーズでは、第1話が始まってすぐのまどかの夢の中にも強力で巨大な魔女として登場していたが、劇場版ではここで初登場となっている。

ほむらが魔法少女に

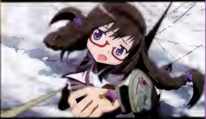
まどかとの出会いをやり直したい。そう願ったほむらは、魔法少女として契約する。そうして彼女は時間を遡り、まどかと出会う前にまで戻っていくのだが、この時間遡行をこの後に何度も繰り返さなければならないことを、ほむらはまだ知らない。また、時間に関する願いをしたためか、ほむらは魔法少女の特殊能力として、時間停止の力を持つようになる。



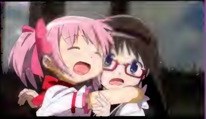
37 まどか、マミ、ほむらのトリオで挑む魔女退治。まどかの放つ矢が魔女を追い詰め、マミのリボンで捕縛する。



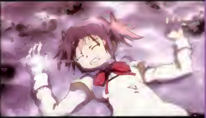
38 マミは魔女へのとどめをほむらに一任する。時間停止魔法の有効な使い方を、いよいよ実戦で見せるときだ。



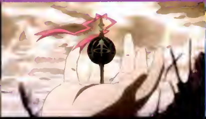
39 時間を止めている間に魔女へ接近し、手製の爆弾を投げつける。魔法を解除すると同時に、魔女は大爆発する。



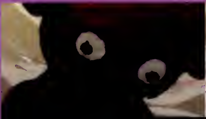
40 おっかなびっくりながらも、何とか魔女を仕留めたほむら。「まどかを守れる自分」に一歩近づけたようだ。



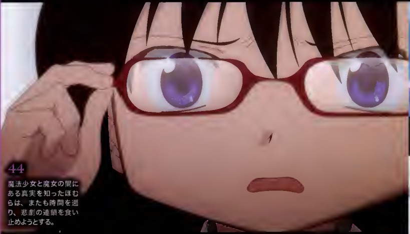
41 ワルプルギスの夜との戦いを終えてまどかは何とか一命を取り留めた。しかし、まどかはもがき苦しんでいる。



42 まどかのソウルジェムは真っ黒に染まり、やがてグリーフシードのような禍々しい姿へと変貌していく。

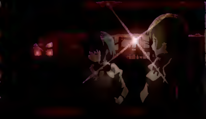


43 まどかから溢れ出した黒い奔流は、巨大な魔女に姿を変える。ほむらはまたも、まどかを救えなかった。

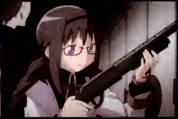


44
魔法少女と魔女の間にある真実を知ったほむらは、またも時間を遡り、悲劇の連鎖を食い止めようとする。

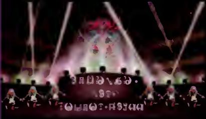
みんなキュゥべえに騙されてる!



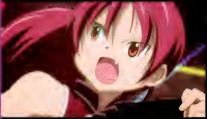
45 この時間では、さやかも魔法少女になっていった。さやかはほむらの言うことを、まったく信じようとしない。



46 それよりも武器を何とかしてほしいと言われ、ほむらは時間停止魔法を駆使して拳銃やライフルを調達する。



47 やがて、魔女化したさやかとの対決のときがやってきた。ほむらが恐れていた事態が現実となったのだ。



48 杏子とまどかは、魔女になったさやかに必死に訴えかける。だが、やはりここでも声は届かなかった。

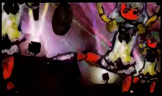
Inside Story

魔法少女たちの運命

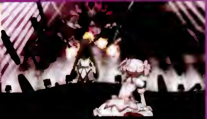
同じ結末にならないようほむらが意図的に行動を変えているためか、まどかやマミ、さやかたちの関係や運命は時間軸ごとに微妙に異なっている。マミがかなり後まで生き残ったり、さやかがそもそも魔法少女にならないなど、さまざまなケースがあるようだ。でも最後にまどかが迎える運命だけは、どうしても変えられない……。

さやかの魔女化

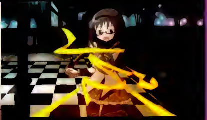
別の時間軸でもそうだったように、ここでもさやかが魔女となってしまった。ただしその姿は微妙に違っていて、使い魔にいたっては、はっきりと違っている(こちらは仁美に似た姿をしている)。



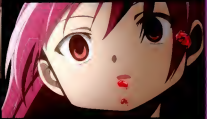
何度繰り返すことになっても必ずあなたを守ってみせる!



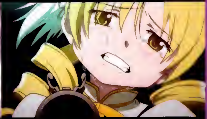
49 「・・・ごめん、美樹さん」。ほむらはまどかを救うため、やむを得ず爆弾を使って魔女を吹き飛ばす。



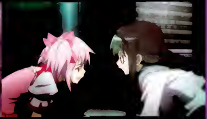
50 結界から元の空間に戻った魔法少女たちの間に流れる重い空気。すると突然マミのリボンがほむらを拘束する。



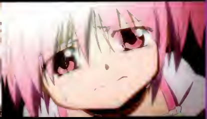
51 それに驚く間もなく今度は杏子のソウルジェムが砕かれ、何が起こったのかわからないまま絶命する……。



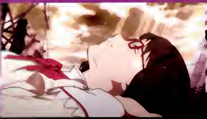
52 杏子を撃ったのはマミだった。「ソウルジェムが魔女を生むなら……、みんな死ぬしかないじゃない!」。



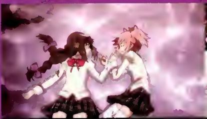
53 絶望し、みんなで死のうとするマミをまどかが止めるが、あまりの出来事に泣き崩れてしまう。



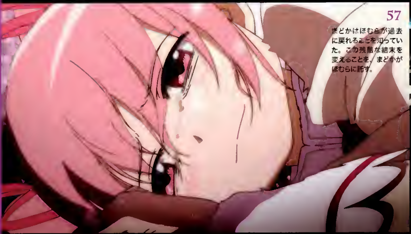
54 絶望の淵にあるまどかに、ほむらは寄り添う。「2人で、頑張ろう。一緒にワルプルギスの夜を倒そう」。



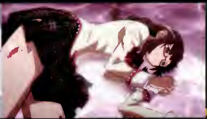
55 ついに、ほむらとまどかの2人でワルプルギスの夜を撃退することが出来た。しかし力尽き、倒れ込む2人。



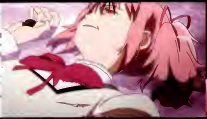
56 2人で魔女になろうかというほむらだったが、まどかは隠し持ったグリーフシードをほむらのソウルジェムにかざす。



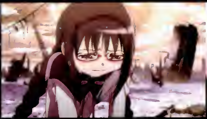
57 まどかはほむらが過去に戻れることを知っていた。この残酷な結末を変えることを、まどかがほむらに託す。



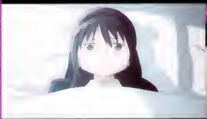
58 まどかの願いを受け、ほむらは約束する。キュゥべえに騙される前にまどかを救うことを……。



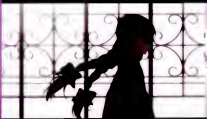
59 安堵するまどかだったが、ソウルジェムは限界を迎えようとしていた。間もなく、まどかは魔女化してしまう。



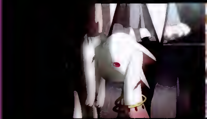
60 まどかの最後の頼みは、魔女化する前に自分の命を絶ってもらうこと。ほむらは深い悲しみの中で引き金を引く。



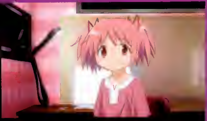
61 またも病院のベッドへと戻ってきたほむら。その顔には以前の気弱なほむらの面影はまったく残っていない。



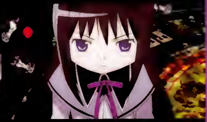
62 眼鏡を外し、三つ編みを解き、ほむらは決意を新たにする。未来を変えるためにもう手段を選んではいられない。



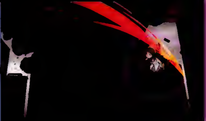
63 ほむらはキュゥべえと出会う前のまどかの元に現れる。その手には死体となったキュゥべえがぶら下がっていた。



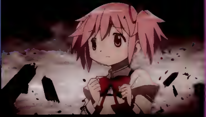
64 今のまどかにはほむらが何者なのかも、何を言いたいのかもまったくわからず、ただ呆然とするばかりだ。



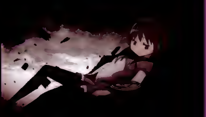
65 孤独な戦いを続けるほむら。「もうまどかには戦わせない。すべての魔女は、私ひとりで片付ける……」。



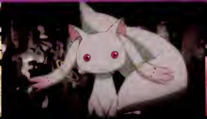
66 ワルプルギスの夜にも、ほむらはたったひとりで立ち向かっていくが、さすがにひとりで倒せる相手ではない。



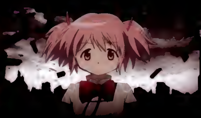
67 ほむらの戦いを見守る、まどかとキュゥべえ。傷つき倒れるほむらの姿が、まどかには見るに耐えない。



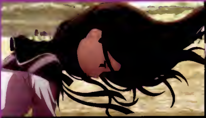
68 まどかとキュゥべえの様子に気づいたほむらは必死に叫ぶ。「まどか！そいつの言葉に耳を貸しちゃ駄目！」。



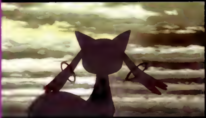
69 キュゥべえは言う。ほむらを救い、魔女を倒したいのなら、まどかが契約して魔法少女になればいいと。



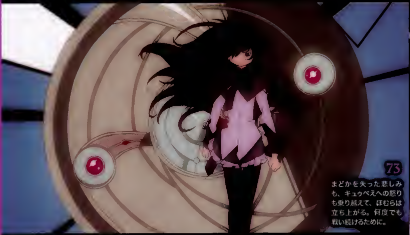
70 ほむらが何度呼びかけてもまどかには声が届かず、まどかはとうとうキュゥべえと契約を交わしてしまう……。



71 待っていたのは最悪の結末だった。ワルプルギスの夜を倒したまどかは魔女化し、やがて世界を滅ぼすという。

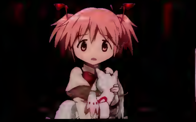


72 「遅かれ早かれ、結末は一緒だよ」。最強の魔法少女となったまどかは、最悪の魔女になる運命だった。

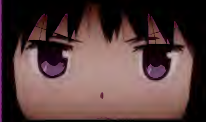


73 まどかを失った悲しみも、キュゥべえへの怒りも乗り越えて、ほむらは立ち上がる。何度でも戦い続けるために。

私の戦場はここじゃない



74 キュゥべえを追うほむらとキュゥべえを助けるまどか。まどかに怯えられ、ほむらは一瞬ひるむが踏みとどまる。



75 まどかのためにほむらは決意する。「あなたのためなら、私は永遠の迷路に閉じ込められても構わない」。

Inside Story

ほむらの戦い

ほむらがひとりでワルプルギスの夜と戦う場面は、テレビシリーズでは第1話の冒頭として描かれたシーンでもある。ワルプルギスの夜の圧倒的な強さと、世紀末的な雰囲気とが、観ている側にも絶望感を抱かせる。

まどかの魔女化

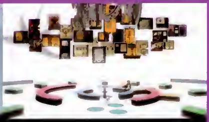
結局ほむらは運命を変えることができず、ワルプルギスの夜を倒すためにまどかは魔法少女に、そして魔女になってしまった。この「救済の魔女」は、以前の別の時間軸でまどかが魔女となったときよりも、より巨大で強力になっている。これは、ほむらが何度もまどかを救おうと挑戦をし続けたが故の悲劇だと、後でほむらは知ることになる。

繰り返す時の中で

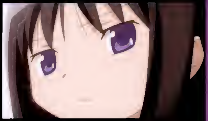
そして物語は前編の最初へとつながっていく。ちなみに劇場版前後編は、基本的に再アフレコがされているが、この10話にあたるパートだけは、テレビシリーズ時の音声が使われている。

ほむらの戦いとまどかの決意

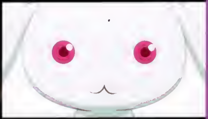
「まどかを救う」という最後に残った道しるべだけを頼りに、ひとりワルプルギスの夜へ挑むほむら。だが彼女を嘲笑うかのようにワルプルギスの夜は街を破壊していく……



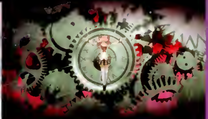
1 ほむらが数多の平行世界を横断し、この1カ月間を繰り返してきたことが、ついにキュゥべえの知るところに。



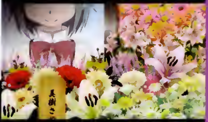
2 そこからキュゥべえは、あるひとつの仮説を導き出したと言う。「何ですって？」と、眉をひそめるほむら。



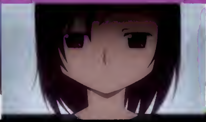
3 ほむらが同じ時間を繰り返すごとにまどかに因果が集中し、魔法少女として破格の資質を備えるに至ったという。



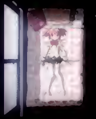
4 まどかを守るためにしてきたことが、結果的にまどかを最強の魔法少女にしまったと知り、ほむらは驚愕する。



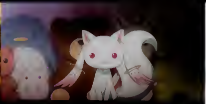
5 雨が降りしきる中で、さやかの葬儀がしめやかに執り行われた。死因は誰にもわからないままとなっている。



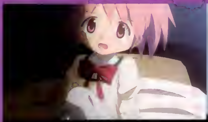
6 葬儀から帰宅し、さやかの件で本当に何も知らないと言うまどかに、詢子はそれ以上何も聞くことが出来ない。



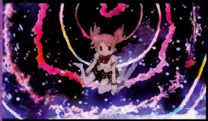
7 ベッドに寝転がり、途方に暮れるまどか。「さやかちゃんも、杏子ちゃんも、死んじゃった……」。



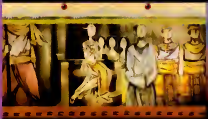
8 キュゥべえは「意外な展開ではないよ」と冷淡な反応。そのあまりに無関心な態度が、まどかの怒りを買う。



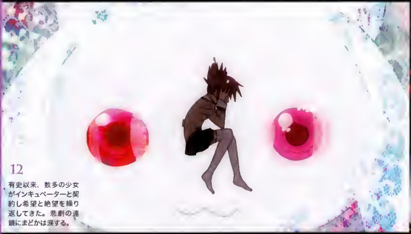
9 「みんな、あなたのせいで死んだようなものなのに」。怒るまどかにキュゥべえは呆れたような素振りを見せる。



10 キュゥべえがまどかに見せたのは、家畜が食肉として加工されていくイメージ。まどかは思わず拒絶する。

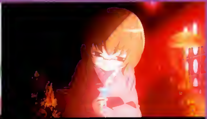


11 人間と家畜が共栄関係にあるように、インキュベーターと人類は共に歴史を歩んできたと語るキュゥべえ。

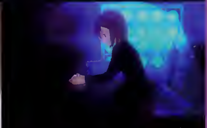


12 有史以来、数多の少女がインキュベーターと契約し希望と絶望を繰り返してきた。悲劇の連鎖にまどかは涙する。

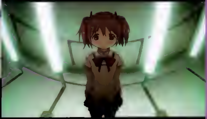
みんな信じてたの？
信じてたのに裏切られたの？



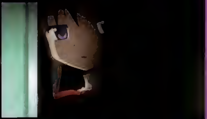
13 いつもは明るい和子も、さやかの死に動揺を隠しきれない。「教え子とこういう別れ方ってのは、つらいわよ」。



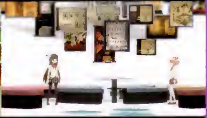
14 詢子は、娘のまどかの本音が初めて見抜けなかったことに悩んでいた。親友の和子を前に、思わず本音が漏れる。



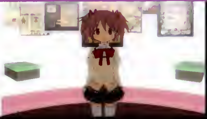
15 キュゥべえの目的を知ったまどかは、自分が何をするべきか悩みながら、ほむらの部屋を訪ねる。



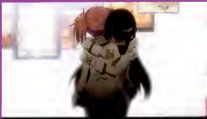
16 一方のほむらは、まどかを前に複雑な表情。だがこの場はひとまず、まどかを部屋の中へと招き入れる。



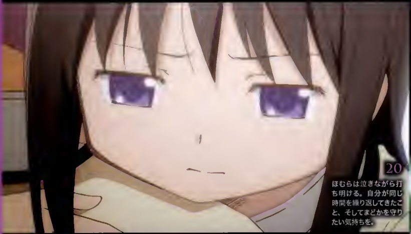
17 まどかの用件はワルプルギスの夜についてほむらと話し合うことだった。ほむらの脳裏に嫌な予感が立ち込める。



18 ワルプルギスの夜と戦える魔法少女はほむらだけ。だったら自分が戦うと言いかけたまどかを、ほむらが遮る。

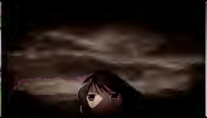


19 まどかの優しさをほむらは受け入れるわけにはいかない。だがついに感極まり、まどかを抱きしめる。

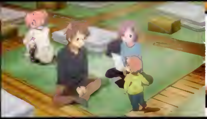


20 ほむらは泣きながら打ち明ける。自分が同じ時間を繰り返してきたこと、そしてまどかを守りたい気持ちを。

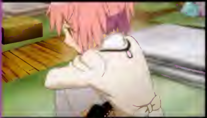
今となってはたったひとつだけ最後に残った道しるべ



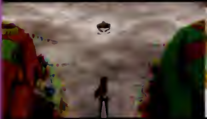
21 街全体に暗雲が立ち込め、激しい風雨と雷鳴に避難指示が出される中、ほむらはひとり静かに決戦のときを待つ。



22 避難所となった体育館には鹿目家の姿もあった。幼いタツヤは「今日はキャンプなの?」とはしゃぐ。



23 タツヤの相手をする両親の側で、まどかは苦しい戦いに挑むほむらを思い、気が気ではなかった。

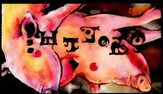


24 街に突如として出現した、色鮮やかなパレードの幻影。それはワルプルギスの夜が出現する前兆だ。

Inside Story

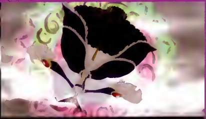
人類の歴史

インキュベーターと人類の関係を示そうと、キュゥべえはまどかに家畜のイメージを見せる。またその後には過去の魔法少女たちもイメージとして出てくるが、これらは劇団イヌカレーが処理を加えたシーン。まどかにとっては悪夢のように見えるシーンだが、その雰囲気が一層強調された形になっている。

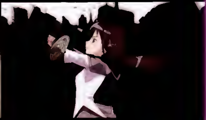


ほむらの決意

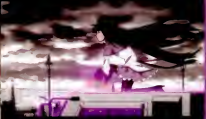
まどかを前にしたほむらは、前編の終盤と同じように、また感情を抑えきれなくなってしまう。ここではついに、自分が同じ時間を繰り返していて既にまどかと何度も出会っていることまで明かす。それでもまどかを「救ってみせる」と言うほむらの姿には、悲壮感さえ漂っている。



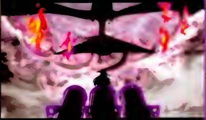
25 パレードを潜り抜けていった先に出現した巨大な異形の影。この魔女こそが、ワルプルギスの夜である。



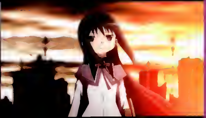
26 「今度こそ——決着を、つけてやる！」。ほむらは変身し、ありったけの銃火器で魔女を攻撃する。



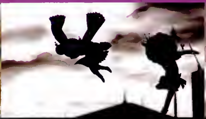
27 続いてほむらが武器として選択したのは一台のタンクローリー。魔法で動かし、そのまま魔女へと突っ込ませる。



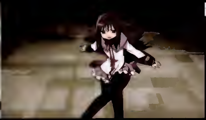
28 タンクローリーによる突撃に続き、大砲を次々と撃ち込む。さらにその後、魔女を待っているのは爆弾の嵐だ。



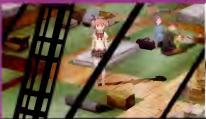
29 大爆発に巻き込まれ炎上する魔女。とうとう魔女を倒すことが出来たかと、立ち上がる炎を見つめるほむら。



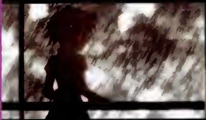
30 しかし、魔女は消滅していなかった。爆炎の中から小型の使い魔が飛び出し、素早い動きでほむらに襲いかかる。



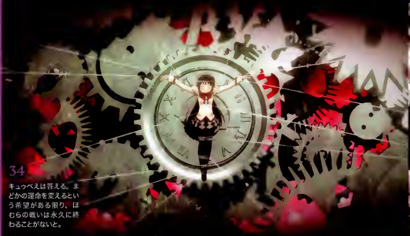
31 思いがけない逆襲に、反撃することも時間停止の魔法を使うことも出来ず、ほむらはその場に倒れる。



32 ほむらと魔女の戦闘による衝撃は避難所にまで伝わる。いてもたってもいられなくなり、まどかは立ち上がる。

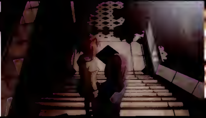


33 勝ち目がなくても、魔女に立ち向かっていくほむら。「どうして、そうまでして戦うの？」と問うまどか。

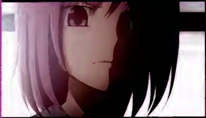


34
キュゥべえは答える。まどかの運命を変えるという希望がある限り、ほむらの戦いは永久に終わることがないと。

もはや今の彼女にとって
立ち止まることと諦めることは同義だ



35 それならばなおさら、自分がほむらを助けなくてはならない。飛び出そうとするまどかを制したのは詢子だった。



36 「テメェ独りのための命じゃねぇんだ！」。どんな事情があろうと娘の危険な行動を見過ごすわけにはいかない。

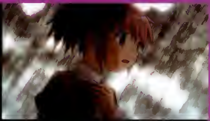
Inside Story

武器

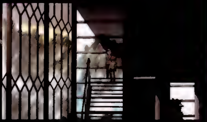
ワルプルギスの夜という超弩級の魔女に対して、ほむらはかつてないほどの準備を整えていた。ちなみに彼女がここで用意した兵器は、RPG-7やAT4など、どれも実在するもの。

ほむらの攻撃方法

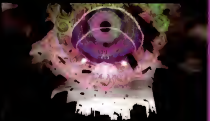
テレビシリーズの脚本では、ワルプルギスの夜との戦闘シーンは、ほむらがタンクローリーを突っ込ませるところまでが書かれている。その後さらに続くほむらの攻撃は、実際に映像を作るための絵コンテ・作画の段階で付け加えられた。ほむらのたたみかけるような一連の攻撃を、劇団イヌカレーは「ピタほむスイッチ」と名付けていたとのこと。



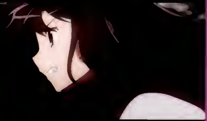
37 心配する母の気持ちをわかった上で、まどかは言い返す。「わたし、今すぐ行かなきゃいけないところがあるの」。



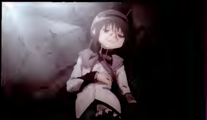
38 真剣に訴えかけるまどかの言葉についに詢子の心が動く。まどかは詢子に背中を押され、ほむらの元へと駆け出す。



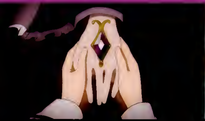
39 依然、ワルプルギスの夜は街を破壊し続ける。その声は、いつまでも抵抗を続けるほむらを嘲笑うかのようだ。



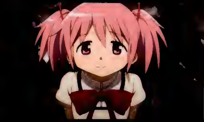
40 進撃する魔女を満身創痍のほむらが必死に追いかける。「これ以上先に進まれたら、避難所を襲われる……」。



41 ついに魔法も使えなくなり、ほむらの勝機は失われた。また時間を戻しても、まどかの因果を増やすだけ……。

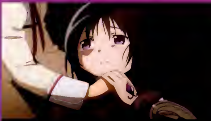


42 絶望しかけるほむらのソウルジェムが黒く染まり出したとき、その手を優しく握りしめたのはまどかだった。

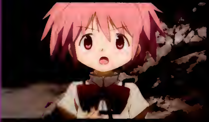


43 「もういい……。もういいんだよ。ほむらちゃん」。ほむらを労い、後は自分の番だと言わんばかりのまどか。

44 ほむらの思いに反して魔法少女になることを、まどかは謝り続ける。その上で自分を信じてほしいと告げる。



45 「絶対に、今日までのほむらちゃんを無駄にしたりしないから」。まどかはほむらから手を離し、立ち上がる。

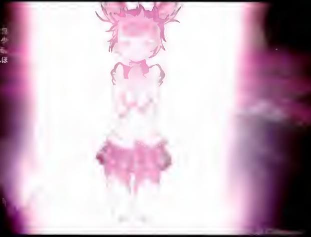


46 いよいよ契約のとき。まどかの願いは「すべての魔女を、生まれる前に消し去りたい」という途方もないもの。

47 「君は、神にでもなるつもりなのか?」。まどかの願いにうろたえるキュゥべえ。しかし契約は止められない。

48

眩いばかりの輝きに包まれてまどかが魔法少女へと生まれ変わる。その力は果たしてどれほどのものなのか!?



さぁ……叶えてよ!
インキューベーター!

Inside Story

まどかと詢子

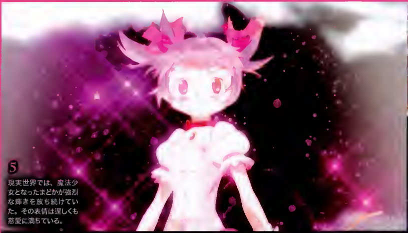
まどかの様子がずっとおかしいことを気にかけていた詢子は、避難所から出て行こうとするまどかを呼び止める。でも最後は、まどかのことを信じて送り出してくれた。詢子は、単にまどかを心配する母親というだけでなく、厳しいながらも認めてくれる父親のような役割も持った存在だと言えるだろう。

まどかの願い

魔法少女の秘密が明かされ始めた前編の中盤以降、この作品における魔法少女という存在は、「なってはいけないもの」として描かれている。そのため、まどかは魔法少女となることをためらい続けたのだが、ここでついに魔法少女となる決意を固める。テレビシリーズ時にも、まどかがいつ魔法少女になるのかは、作品を観る上での注目点のひとつだった。

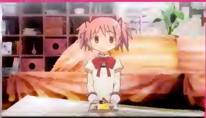
新しき世界

希望を信じた魔法少女を笑顔にするためにまどかは願った。誰も恨まず誰も呪わないで済む世界を。その結果、自身が概念だけの存在になってしまったとしても……。

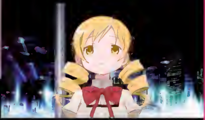


5
現実世界では、魔法少女となったまどかが強烈な輝きを放ち続けていた。その表情は逞しくも慈愛に満ちている。

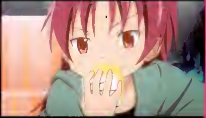
あなたたちの祈りを
絶望で終わらせたりしない!



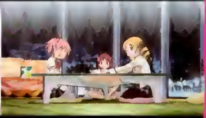
1 まどかは、気がつくとマミの部屋にいた。ケーキと紅茶でおもてなしをしてくれるマミ。



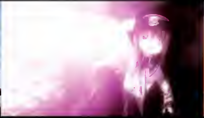
2 マミは、まどかの決意を再確認するかのように問う。「それがどんなに恐ろしい願いかわかっているの?」。



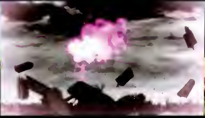
3 いつの間にか現れていた杏子は、ケーキを食べながら「自分で決めたことなら」とまどかを後押しする。



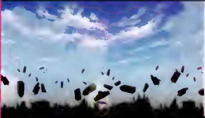
4 かつて、マミに見せた魔法少女としての構想を綴ったノートを返却されて、まどかは照れくさそうに笑う。



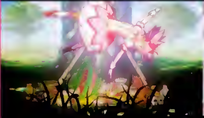
6 あまりの眩しさに、思わず目を覆ってしまうほむら。一方、キュゥべえは事の推移を静観しているようだ。



7 まどかの放った矢は天空へ向かって真っすぐに飛んでいき、街を覆っていた雲を一瞬にして吹き飛ばす。



8 空はようやく本来の青さを取り戻した。そして、まどかの矢は無数に分裂し、いずこかへと飛び去っていく。



9 いつでも、どこにでも、戦い、傷つき、倒れる魔法少女たちはいる。そんな少女たちの元に訪れるまどか。

Inside Story

マミの部屋にて

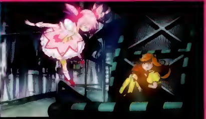
魔法少女としての願いを口にしたあと、まどかは気がつけばマミの部屋にいた。これはまどかが見た夢のようなものなのだろうが、ここでマミや杏子から受けた励ましの言葉と、まどかに返された魔法少女のノートは、まどかを勇気づけた。

魔法少女たち

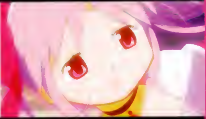
過去から現在に至るまで、世界各地に多くの魔法少女たちがいたが、そのすべてが最後は絶望しながら魔女になっていった。でも彼女たちの前に現れたまどかは、みんなを絶望から救っていく。ここでの魔法少女たちは、テレビシリーズ時にキャラクターデザインの岸田隆宏によって原画が描かれた。

まどかの更なる変身

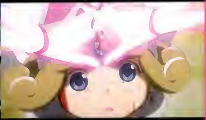
ほむらがかつて経験した別の時間軸よりも、さらに大きく凶々しい魔女が、まどかのグリーフシードから生まれた。この魔女を消し去る際に、まどかがさらに変身した姿は脚本や台本では「ハイパーアルティメットまどか」と表記されている。



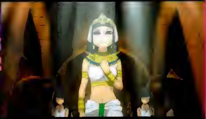
10 まどかは少女たちのソウルジェムが黒く染まっているのを見つけてはその濁りを浄化し、苦しみから解放する。



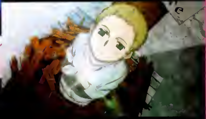
11 「あなたたちは誰も呪わない、祟らない」。まどかは自分の願いを自分の手で実現しようとする。



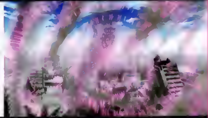
12 「因果はすべてわたしが受け止める！」。まどかの言葉が届いたかのように安堵の表情を見せる魔法少女たち。



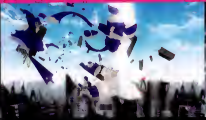
13 その中には、人類の歴史において重要な転機をもたらし、後世まで名を遺した少女たちの姿もあった。



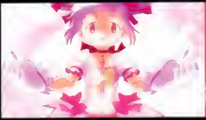
14 母国を救う活躍を見せながら最後は魔女として処刑されてしまった少女の魂も、まどかに救われたのだろうか？



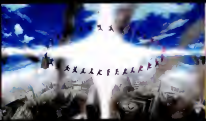
15 まどかの矢が絶え間なく飛び交い続けていてもなお、ワルプルギスの夜は最後の抵抗を試みようとしていた。



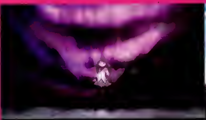
16 不気味な笑い声をこだまさせながら、光に包まれたまどかをめがけて突進していくワルプルギスの夜。



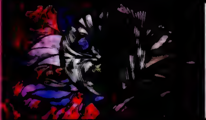
17 「もう誰も恨まなくていいの。誰も呪わなくていいんだよ」。災厄をもたらす魔女でさえ、まどかは救済する。



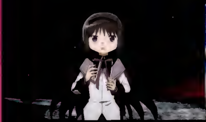
18 ワルプルギスの夜を生み出した膨大な呪いを、まどかがすべて受け止めると、街は光に包まれる。



19 やがてまどかのもたらした新しい法則に基づいて宇宙は再編される。ほむらはキュゥべえと共にそれを見届ける。

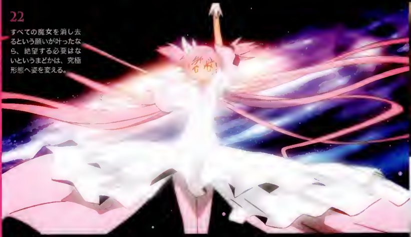


20 ひとつの宇宙を作り出すに等しい希望は、ひとつの宇宙を終わらせるほどの絶望がもたらされることを意味する。

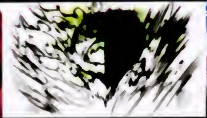


21 まどかの辿る運命に絶望して、顔を覆うほむら。だが、まどか自身が「大丈夫」と優しく囁きかけてきた。

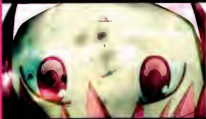
22 すべての魔女を消し去るという願いが叶ったなら、絶望する必要はないというまどかは、究極形態へ姿を変える。



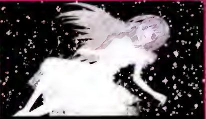
もう絶望する必要なんてない!



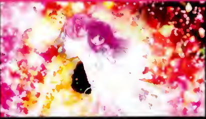
23 まどかが最後に放つ究極の光の矢。地球全体を飲み込もうとしていた魔女の呪いは、ついにすべて消し去られた。



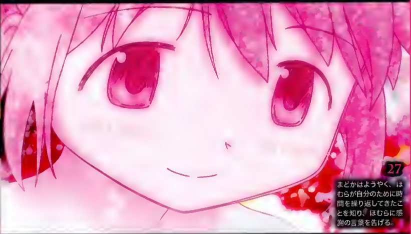
24 これでもうまどかの人生には始まりも終わりもなくなった。まどかという存在はなくなりただの概念になった。



25 まどかの迎えた結末を、ほむらは受け入れることが出来ない。「こんな終わり方であの子は報われるの？」。

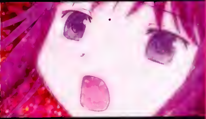


26 ほむらの叫びにまどかは「これでよかった」と答える。今の自分には、過去も未来もすべての宇宙が見えると。

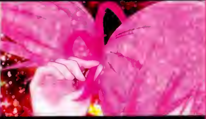


27 まどかはようやく、ほむらが自分のために時間を繰り返してきたことを知り、ほむらに感謝の言葉を告げる。

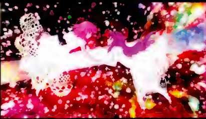
あなたはわたしの最高の友達だったんだね……



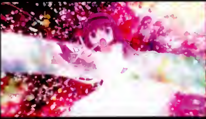
28 それでもほむらは諦めきれない。「私はあなたを忘れちゃうのに？」と涙を隠すことなくまどかにすがりつく。



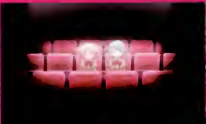
29 「諦めるのは、まだ早いよ」。まどかは髪のリボンをほどいて、しっかりとほむらの手に握らせるのだった。



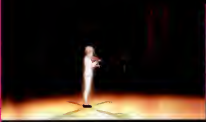
30 もしかしたら、まどかを忘れずにいられるかもしれない。「だって魔法少女はさ、夢と希望を叶えるんだから」。



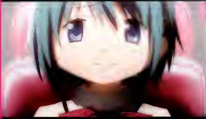
31 「ごめんね……。わたし、みんなを迎えに行かないと」。彼方へと消えていくまどかにほむらの手は届かない。



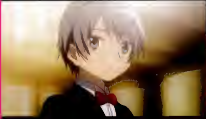
32 ホールに並んで座る、まどかとさやか。これがまどかがさやかを救うために用意した「結果」なのだという。



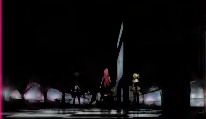
33 ステージでは恭介がバイオリンの演奏を始めようとしていた。その様子を、舞台の袖から仁美が見守っていた。



34 最後にもう一度、恭介の演奏が聴けただけでも十分だったというさやか。その瞳からは大粒の涙が零れ落ちる。



35 時は流れ、青年となった恭介は万雷の拍手の中で演奏を終える。そんな彼の脳裏に一瞬、さやかが思い出された。



36 ほむらが意識を取り戻すと、目の前にマミと杏子が立っていた。どうやらひとつの戦いを終えた直後のようだ。

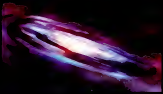
Inside Story

まどかとほむらの別れ

宇宙空間で話すまどかとほむら。テレビシリーズとは違って、劇場版でのこのシーンでは2人ともドレスのようなものを着た姿で描かれている。2人の別れは悲しいけれど、神秘的な雰囲気のある場面だ。

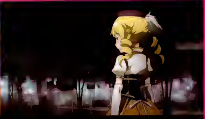
再構成される宇宙

まどかが概念のみの存在となった後、宇宙が再構成されていく様子が劇場版では挟まれている。短いが、音楽の力もあって壮大でスケール感のあるシーンとなっている。

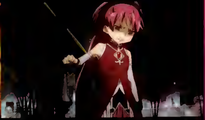


さやかの願い

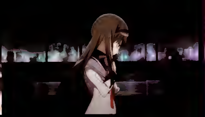
まどかによって世界は改変された。ただその新しい世界でも、さやかが恭介のために魔法少女になったことは変わらない。変わったのは、さやかがその後に絶望することがない、ということ。恭介の演奏を聴くことができて、涙を流しつつもさやかは満足そうだった。



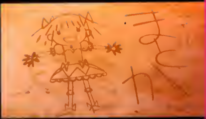
37 この戦いでは、さやかが犠牲となった模様。「さっきのあの一撃に、すべての力を使ってしまったのね」。



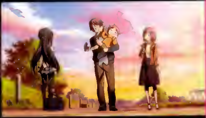
38 さやかという大切な存在を失って、杏子は悔しくてたまらなかった。「やっと友達になれたのに……」。



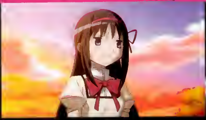
39 ほむらは手の中のリボンを見て、まどかの名をつぶやく。しかし、マミも杏子もその名に全く覚えがなかった。



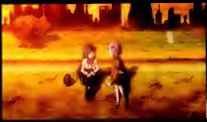
40 ある日、河川敷のグラウンドで地面に落書きをするタツヤ。その絵は、まどかの魔法少女姿に似ていて……。



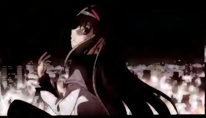
41 そこへ通りがかったほむらの、髪のリボンをタツヤが引っぱろうとしたところを、両親が慌てて止めに入る。



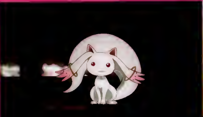
42 タツヤの心のどこかにまどかの名残があった。それを知りほむらは「まどか、だね」と、笑いかける。



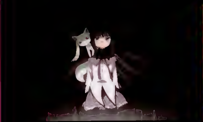
43 ほむらのリボンが自分の好みにぴったりだと言う詢子。「まあ、娘とかいたら、つけさせたかもしれないねえ」。



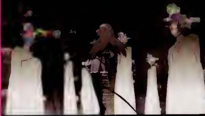
44 今もなお、ほむらは魔法少女として戦い続けている。傍らにいるのは、パートナーとなったキュゥべえだった。



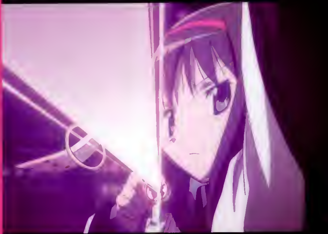
45 魔女がいた世界の話を聞いたキュゥべえは半信半疑。「それは君の頭の中にしかない夢物語と区別がつかない」。



46 ソウルジェムの浄化を終えたほむらは立ち上がる。見下ろした街には、まだまだ多くの敵が残っているのだ。



47 「魔女が生まれなくなった世界でも、それで人の世の呪いが消え失せるわけではない」。ここは魔獣が居る世界。



48 悲しみと憎しみを繰り返す世界でも、まどかが守ろうとした場所を自分が守ると、ほむらは誓いを新たにする。

決して忘れたりはしない——
だから私は戦い続ける……

Inside Story

円環の理
マミが口にしたこの言葉は、この世界の魔法少女たちの間で知られる伝承のようなもので、彼女たちにいずれ訪れる終末のこと。絶望して魔女になることがない代わりに、この世界の魔法少女たちは、円環の理に導かれて消えていくのだ。

魔獣
この世界には魔女はいないが、代わりに魔獣と呼ばれる別の化け物が人々を脅かしている。ただ魔女とは違って小さいグリーフシードを落とすのみで、改変前の世界よりもキュゥべえのエネルギー回収は効率が悪いようだ。ちなみに魔女と同じくこの魔獣も劇団イヌカレーによってデザインされたもので、魔女が女性的なイメージだったのとは逆に、魔獣は男性的なイメージで考えられているとのこと。

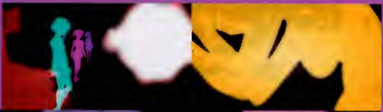
まどかの記憶
生まれ変わった世界では、誰もまどかという女の子のことを知らない。でもほむらだけは、まどかという大事な友達の存在をしっかりと胸に刻み付けている。最後にまどかから受け取ったリボンを身に付け、ほむらはまどかが守ろうとした世界のために、これからもずっと戦い続ける。

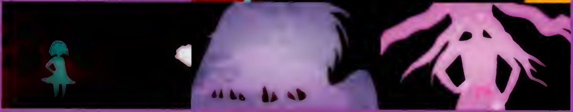
がんばって——

Magia[quattro]

（前編エンディング、後編挿入歌）

前編のエンディングと、後編でも挿入歌として使われている。映像の雰囲気はテレビシリーズと変わらず、まどかたちのシルエットが流れていくが、細部の演出と最後のカットがまどかに変化している。

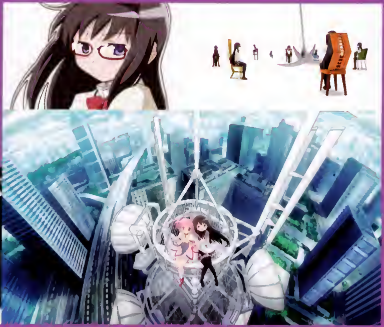


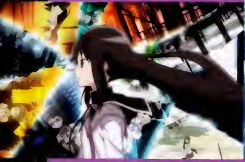


コネクト

（後編挿入歌）

後編でほむらの過去が明らかになった後に入る挿入歌。映像がテレビシリーズから変化し、タイトルロゴの後のまどかのカットがほむらの映像に変わっている。また、最後の鉄塔に座っているカットもまどかたち5人の魔法少女から、まどかとほむらの2人のカットになっている。

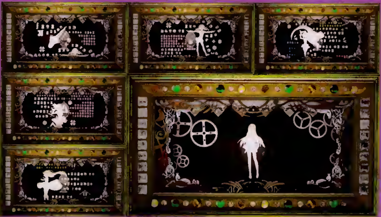


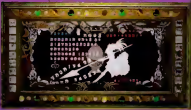


コネクト

（後編エンディング）

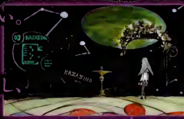
ほむらが魔獣と戦う決意をした後に入るエンディング。ほむら、マミ、さやか、杏子のシルエットと、魔女が登場する際に出る文字と同じものが多数描かれている。





劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
[新編]叛逆の物語予告編映像紹介

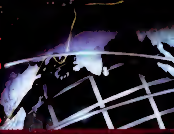
後編の最後に上映された、魔法少女たちの新たな物語となる、劇場版新編の予告編。その映像とセリフをここで紹介していく。



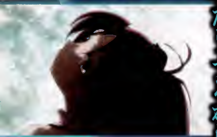
魔女、それは絶望を撒き散らす災厄の遣い。
そして絶望に沈んだ魔法少女たちが
最後に成り果てる呪われた姿。
かつて私は幾度となく同じ時間を繰り返し、
その残酷な運命に抗おうと戦った。
そして最後はひとりの少女の犠牲によって
希望と絶望を巡る残酷な連鎖は断ち切られ、
世界は新しい理に導かれたはず……なのに

追いかけよう
なんて思わないで。

あれって志筑仁美の
ナイトメアなのか。

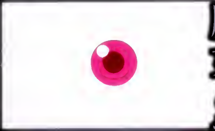


仁美も大変だよねー、
あんな無神経なやつを
彼氏にしたりするから。

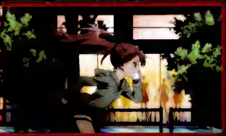


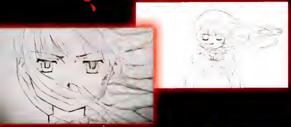
はずっと一緒だよ。

これこそまさしく、
いつか君が説明してくれた
魔女とやらの能力そのものだよね。

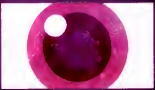


あたしをからかっている、
って様子でもねぇよな。
あんたマジなんだな。





悲しみと憎しみばかりを繰り返す、
この救いようのない世界で
あの懐かしい笑顔と
再び巡りあう時を夢見て。



待たせちゃってごめんね。
今日までずっと頑張って
きたんだよね。

まどか……。

さぁ行こう。これから

魔法少女まどか☆マギカ

公式ガイドブック

with you.

9784832243323
1929979019051
ISBN978-4-8322-4332-3
C9979 ¥1905E
雑誌 52208-40
定価：本体1905円+税

劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
［前編］始まりの物語　［後編］永遠の物語
公式ガイドブック
with you.